2xCD

PEŁNA WERSJA GRY

WARM UP!

NAJLEPSZE WYŚCIGI FORMUŁY 1 Z ROKU 2000

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

nr 3/2002

4 NAKLEJKI Z FILMU WŁADCA PIERŚCIENI GRATIS!

W KRAINACH FANTASY
DISCIPLES 2
GOTHIC
WIZARDRY 8
i inne...

PO RAZ PIERWSZY W POLSCE
COMMAND & CONQUER RENEGADE

NAJLEPSZE GRY ROKU 2001

RAPORT SPECJALNY
O enDŻINACH

MAFIA

TYLKO U NAS!
TEST WERSJI BETA

cena 16,90 zł
DO CENY DOLICZONO 7% VAT
ISSN 1230-8773
INDEKS Nr 320358

CZEKASZ NA NAPRAWDĘ WIELKIE WYDARZENIE?

HEROES IV
OF MIGHT AND MAGIC®

Tylko w Polsce gra
Heroes™ of Might & Magic® IV
będzie wydana w wyjątkowym, ekskluzywnym zestawie. W jego skład wejdą:

- **Heroes™ of Might & Magic® I**
- **Heroes™ of Might & Magic® II**
  w ekskluzywnym pudełku DVD,
  obie gry w polskiej wersji językowej!
- **Heroes™ of Might & Magic® IV**
  w ekskluzywnym pudełku DVD w polskiej wersji językowej

W sumie 3 fantastyczne gry w rewelacyjnie niskiej cenie 99,90 PLN!

Jesteś znudzony przeciętnymi grami komputerowymi? Od lat czekasz na coś naprawdę genialnego? Twoje marzenia, już wkrótce spełnią się. Przygotuj się na Heroes™ of Might & Magic® IV - kontynuację kultowej gry strategicznej! Zbuduj olbrzymie armie złożone z najstraszniejszych bestii. Zdobywaj nowe zamki i surowce niezbędne do ich rozwoju. Eksploruj najbardziej tajemnicze zakątki niesamowitej krainy Mocy i Magii. Wyrusz na poszukiwania skarbów i artefaktów. Naucz się najbardziej potężnych czarów z pięciu szkół magii. Przenieś się fantastyczny świat magii, niebezpiecznych przygód i przerażających bestii!

Rzuć swojego bohatera do bezpośredniej walki!

Poznaj sekrety sześciu całkowicie nowych typów miast.

Podziwiaj nową, niezwykle szczegółową grafikę!

PREMIERA JUŻ WKRÓTCE !

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

CD PROJEKT

www.cdprojekt.info

3DO™ NEW WORLD COMPUTING®

WIĘCEJ INFORMACJI O GRZE:
http://heroes.cdprojekt.com

Gra Polecana Przez:
wp.pl
gry.wp.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
PL
CD PROJEKT

© 2001 The 3DO Company. Wszystkie prawa zastrzeżone. Nazwy 3DO, Heroes, Heroes of Might and Magic, Might and Magic, New World Computing oraz ich loga są zastrzeżonymi znakami handlowymi 3DO Company na terenie USA i innych państw. Wszystkie znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli. New World Computing jest częścią 3DO Company. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt.

KOLEJNA CZĘŚĆ NAJWSPANIALSZEJ SAGI RPG
W SPRZEDAŻY OD 6 MARCA!

Wizardry®

Polskie ekskluzywne wydanie zawiera super gadżet niespodziankę!

CZY MARZYŁEŚ O IDEALNEJ GRZE ROLE-PLAYING?

Z olbrzymim, żyjącym światem stworzonym z dbałością o najmniejszy detal.
Z fascynującą i nieliniową fabułą pełną dramatycznych przygód, zagadek i niespodziewanych zwrotów akcji. Wypełnioną po brzegi akcją - z ponad 100 rodzajami przeciwników, potężną magią i nowoczesną techniką. Z niezwykle zaawansowaną sztuczną inteligencją, dzięki której bohaterowie nareszcie działają i zachowują się jak prawdziwi ludzie. Dającą ogromną swobodę w kreacji i rozwoju postaci. Ze specjalnie zaprojektowanym intuicyjnym interfejsem obsługi, który nie odciąga uwagi od tego co najważniejsze...

WIZARDRY 8 TO PRAWDZIWA ESENCJA GATUNKU RPG.
W WIZARDRY 8 JEST WSZYSTKO, CO CHCIAŁBYŚ ZNALEŹĆ W PRAWDZIWEJ GRZE RPG.

SPECJALNE WYDANIE ZAMÓW JUŻ DZIŚ (0-22) 519 69 69 www.sklep.cdp.pl

CDPROJEKT

www.cdprojekt.info TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

PATRONAT INTERNETOWY wp.pl gry.wp.pl

SIRTECH

3CD

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI

Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła

© 2001, 2002 Sir-tech Canada. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wizardry jest zastrzeżonym znakiem handlowym 1259190 Ontario Inc.

OD REDAKCJI

W tym miesiącu starym zwyczajem przyznajemy nagrody najlepszym produktom minionego roku: Hitki i Złote Dyski; te ostatnie zresztą postanowiliśmy przemianować na Światowidy, korzystając z tego, iż jest to pierwszy plebiscyt w nowym stuleciu i tysiącleciu zarazem. Taka nazwa nie tylko wydaje nam się atrakcyjniejsza, ale także bardziej pasująca do naszego magazynu.

Jako że przy tej okazji zawsze robimy roczne podsumowanie, policzyliśmy kilka rzeczy i wyszło nam, że rok ten był dla naszej branży jednocześnie dramatyczny i wybitny. Dramatyczny, bowiem w okresie tym zniknęło z naszego rynku aż 8 czasopism, w tym tak zasłużone jak „Secret Service" czy „Reset". Dramatyczny także dlatego, gdyż pomimo szerokiej oferty na rynku piractwo wcale się nie zmniejszyło, a nawet jeszcze wzrosło, ograniczając i tak już małe nakłady wydawanych u nas gier (coś z tym trzeba naprawdę w końcu zrobić). Jednocześnie – i stąd określenie „wybitny" – jeszcze nigdy w historii tej branży w Polsce nie było takiego zróżnicowania cen (od 168 zł i 129 zł, poprzez 99 zł i 79 zł, aż do 29,90 zł i 19,90 zł w sprzedaży „pudełkowej", a nawet do 7,50 zł w komplecie z pismem o grach). Nigdy wcześniej nie było także takiej ilości polskojęzycznych wersji, które obecnie stanowią większą połowę wydawanych w naszym kraju tytułów. Tym bardziej dziwne wydaje się, iż piractwo ma u nas taki poklask. Może to kwestia przyzwyczajenia?

Przy okazji robienia wszystkich tych rachunków, natknęliśmy się także na osobisty i do tego miły akcent. Otóż jak się okazało, nasza szczodrość w rozdawaniu nagród przekroczyła wszelkie wcześniejsze granice – w całym roku 2001 rozdaliśmy prezenty za łączną sumę ponad 100.000 zł! No cóż, potwierdza to tylko fakt, że hasło ŚGK: „Z nami zawsze wygrasz!" wcale nie jest gadaniem po próżnicy. I weźcie to sobie do serca, bowiem w tym roku zamierzamy wyrobić 200% normy!

Oczywiście, poza plebiscytem standardowo zadbaliśmy w magazynie także o recenzje, poradniki i felietony. Najciekawsze wydaje się zestawienie nowości spod znaku fantasy, a także kontrowersyjna opinia na temat „C&C: Renegade", którą to grę mogliśmy testować jako jedni z pierwszych w Polsce. Natomiast „Raport specjalny" to w tym miesiącu prawdziwy rarytas. Zabraliśmy się za temat engine'ów i wreszcie będzie jasne, co to jest i jak się to je. Nie mówiąc o tym, że tak naprawdę to ich w ogóle nie ma, co wyjaśnia autor artykułu.

Na koniec bonusy – na CD umieściliśmy rewelacyjne wyścigi Formuły 1 z roku 2000. Po prostu palce lizać! Zaś na osłodę znajdziecie w każdym numerze zestaw nalepek o tematyce filmowej, a dokładniej dotyczących przeboju tej zimy: „Władcy Pierścieni".

Miłej zabawy i do zobaczenia za miesiąc.

SPIS TREŚCI

WIEŚCI

Call of Cthulhu 11
Capitalism 2 28
Cold Zero 14
CONSEAL 14
Freelancer 17
Icewind Dale 2 10
Jazz & Faust 26
Heroes of Might & Magic 4 32
Imperium Galactica 3 17
Legion 12
Mafia 22
Master of Orion 3 17
Natural Resistance 14
Starmageddon 16
Star Trek: Deep Space 9: Dominion Wars 16
Sudden Strike 2 10
The Y Project 11
Tony Hawk's Pro Skater 3 12
Unreal 2 13
Warrior Kings 30

RECENZJE

Aquanox 58
Black & White: Creature Isle 68
Command & Conquer: Renegade 64
Disciples 2: Dark Prophecy 36
Dracula 2: Ostatnie sanktuarium 61
Evil Twin: Kroniki Cypriena 54
Far Gate 52
Gothic 44
Magic & Mayhem: The Art Of Magic 49
MotoRacer 3 63
Myth 3 42
Offroad 63
Pepsi Extreme Sports 61
RIM: Battle Planets 50
Robbo Millennium 55
Salt Lake City 2002 67
Serious Sam 2: Drugie spotkanie 60
Siege of Avalon 48
Spiderman 55
S.W.I.N.E. 51
The Settlers 4: Dodatkowe misje 57
The Sims: Randka 57
Tropico: Rajska wyspa 56
Wizardry 8 40
Zoo Tycoon 62

WZNOWIENIA

4x4 Evolution 70
American McGee's Alice 70
Clive Barker's Undying 71
Heroes of Might & Magic 3
+ Armageddon's Blade 71
Pizza Connection 2 70
Granie tanie niesłychanie:
Necronomicon: Świt ciemności 71
Ubik + Might & Magic 6 71
Giants – Obywatel Kabuto PL 71

ARENA ONLINE

Fair play w grach sieciowych 76
Jak Sicz Polskę podbiła 74
Nowinki 72
Per Aspera ad Starcraft 78

ROZWIĄZANIA

Atlantis 3: Nowe ziemie 86
Comanche 4 84
Medal of Honor: Allied Assault 80

NA SKRÓTY

Przekręty 90
Triki 90

HITOTEKA

Listy przebojów 102

RAPORT SPECJALNY

Opwieść o enDżinach 98

FORUM

Donosy 107
Hyde Park 104
Listy 105
Między nami, graczami 107
Najlepsze gry roku 2001 92
Świat według ManJAka 106
W internecie 104

KLUBY

Frakcja 3D 108
Gry bez prądu 114
Kantyna 110
Taverna 112

POGRANICZA

Film 117

Książki 116
Muzyka 116

SYSTEM

Bajka o Kopciuszku 124
Ciekawe witryny internetowe 119
GeForce 2 MX400 122
Głośniki serii XS-i V 122
Licealista - Matematyka 123
Nowinki z rynku 118

ROZ(G)RYWKA

Ale heca 127
Grao Story 126
Krzyżówka 126

KRAINY FANTASY

str. 36

Sześć wyśmienitych gier, których miłośnicy fantasy nie powinni przegapić. Disciples 2, Gothic, Wizardry 8, Myth 3, Siege of Avalon i Magic & Mayhem: The Art of Magic – należą do różnych gatunków, ale łączy je jedna cecha wspólna – znajdziesz w nich magię, potwory, i wspaniałe przygody.

MAFIA

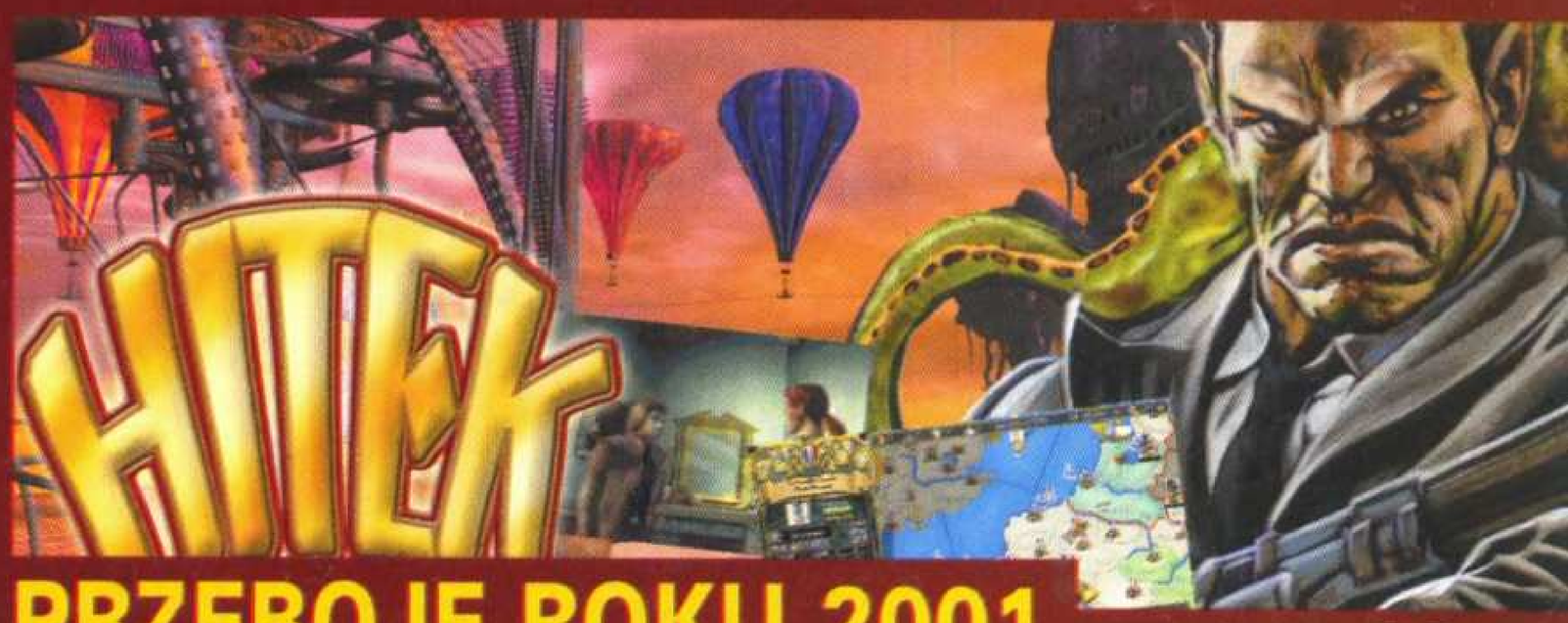
str. 22

Jedna z najlepiej zapowiadających się gier, jakie mają pojawić się na wiosnę tego roku. Połączenie akcji i wyścigów samochodowych, okraszone doskonałą fabułą, która przybliży Ci mroczny świat mafii, wszystko to zaś utrzymane w konwencji retro Ameryki lat 30-tych ubiegłego wieku. Graliśmy jako pierwsi w Polsce i jesteśmy zachwyceni.

RAPORT SPECJALNY: OPOWIEŚĆ O enDŻINACH

str. 98

Jakie słówko zrobiło ostatnimi czasy wśród graczy największą furorę? W gronie faworytów z pewnością znalazłby się „engine". Każdy niby wie, o co chodzi, jednak tak naprawdę jest wprost przeciwnie. W naszym Raporcie Specjalnym postaramy się wyjaśnić, o czym media trąbią przy okazji premiery każdej nowej gry.



PRZEBOJE ROKU 2001

str. 92

Najlepsze z najlepszych, gry roku 2001, które okazały się absolutnymi hitami w swoich kategoriach. Warto zobaczyć i sprawdzić, w co powinno się grać. My przyznaliśmy im nasze nagrody – Światowidy.

CD ŚGK

Dema:

- Battle Realms
- Colobot PL
- Disciples 2: Dark Prophecy
- Moto Racer 3
- Serious Sam: The Second Encounter
- Sid Meier's Sim Golf
- Solaris 104 PL
- Steel Beasts

Dodatki:

- Red Alert 2: Eagle Red – dodatek do Red Alert 2 – 37 nowych jednostek i 18 nowych budynków!
- Half-Life: Case Closed – jedyna szansa na zostanie woźnym i sprzątaczem w kompleksie Black Mesa!
- Quake 3 Arena: Alliance – jeden z lepszych i najbardziej dynamicznych modów do Q3 Arena.
- Quake 3 Arena: Eternal Arena – ponad 15 nowych trybów gry!
- IL 2: Sturmovik – nowe samoloty i nowe uzbrojenie!

Gry shareware:

- Bubble Strike 2001
- Marbles
- Pocket Tanks
- Ricochet
- Super Klikacz
- Super Kulki
- Z-Ball

Tapety:

- Bio Hazard
- Ghost in the Shell

Fabularny Dodatek Specjalny:

- gra planszowa „Machina" – wystarczy wydrukować i można grać!
- Necropunk: Nuklearny Świt – ostatni odcinek cyklu o tworzeniu gry fabularnej.
- Więc nie mów mi nic o prowadzeniu... – czyli kolejny artykuł o prowadzeniu gier RPG.

Patche:

- Arcanum PL
- Aliens vs. Predator 2
- Diablo 2: Pan Zniszczenia
- Medal of Honor – krew!
- Red Faction
- Tropico PL
- Zoo Tycoon

Materiały od czytelników ŚGK:

- Moduły XM
- SWOS2001/02 – SWOS, Liga Polska, sezon 2001/02, runda jesienna
- Mapka do Starcraft
- Thief 2 – strona offline poświęcona grze Thief 2
- Magazyn Login Point
- Magazyn MAIN
- Magazyn Rock4eveR

Użytki:

- All Player
- Desktop Architect
- DirectX 8.0 pol
- WinZIP 8.0

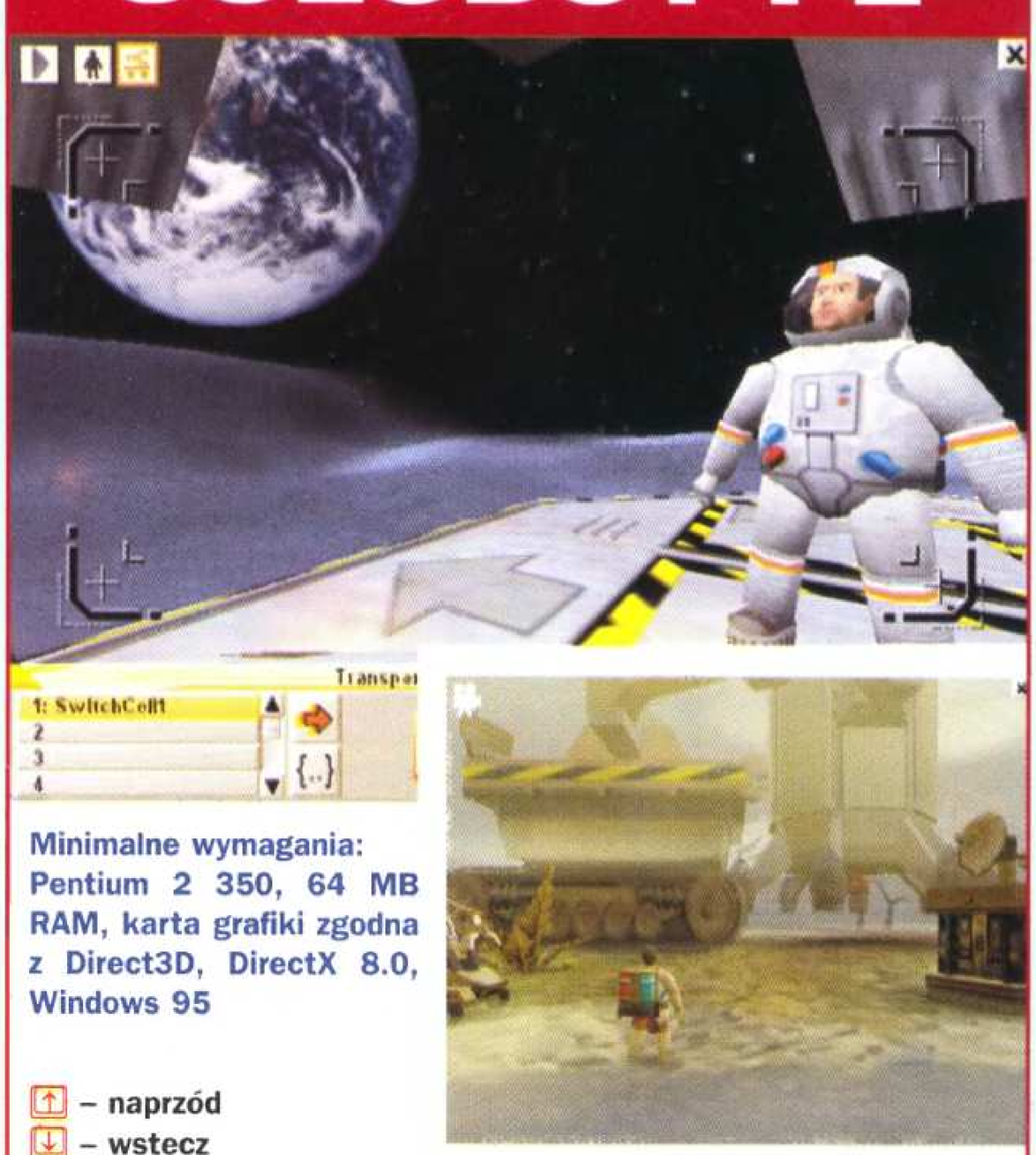
Triki do kilkuset gier na PC.

BATTLE REALMS

Minimalne wymagania: Pentium 2 400, 64 MB RAM, DirectX 8.0, Windows 98

CONTROL + A – zaznaczenie wszystkich jednostek na ekranie
CONTROL + F – śledzenie wybranej jednostki
C – walka
M – następne miejsce, w którym toczy się walka
E – następny pożar
I – następny poddany bez pracy
H – następna chata

COLOBOT PL



Minimalne wymagania: Pentium 2 350, 64 MB RAM, karta grafiki zgodna z Direct3D, DirectX 8.0, Windows 95

↑ – naprzód
↓ – wstecz
← – skręt w lewo
→ – skręt w prawo
ENTER – strzał/użycie przedmiotu
spacja – zmiana kamery
TAB – następny obiekt
HOME – zaznaczanie astronauty
F1 – opis misji
SHIFT – zwiększenie ciągu odrzutowego plecaka
CONTROL – zmniejszenie ciągu plecaka
F2 – pomoc w programowaniu SatComa

DISCIPLES 2: DARK PROPHECY

Minimalne wymagania:
Pentium 2 300, 32 MB RAM,
DirectX 8.0, Windows 95

Obsługa za pomocą myszki
F2 – szybkie zapisanie stanu gry

MOTORACER 3

Minimalne wymagania: Pentium 2 350, 64 MB RAM, karta grafiki zgodna z Direct3D, DirectX 8.0, Windows 95

- ← – w lewo
- → – w prawo
- ↑ – przyspieszenie
- ↓ – hamulec
- space – turbo
- Q – wyższy bieg
- W – niższy bieg
- H – sygnał dźwiękowy
- SHIFT + + – zmiana rozdzielczości
- SHIFT + - – zmiana rozdzielczości
- CONTROL + + – poziom detali
- CONTROL + - – poziom detali
- CONTROL + S – dźwięk silnika
- CONTROL + K – włączenie/wyłączenie dżojstika

SID MEIER'S SIM GOLF

Minimalne wymagania: Pentium 233, 32 MB RAM, DirectX 8.0a, Windows 98

- F1 – raport z postępów
- F3 – histogram
- F4 – raport finansowy
- F6 – mapa świata
- Z – zbliżenie
- X – oddalenie
- T – włączenie/wyłączenie wyświetlania drzew
- N – włączenie/wyłączenie wyświetlania nazw obiektów
- ESC – wyjście

SERIOUS SAM
THE SECOND ENCOUNTER

Minimalne wymagania: Pentium 2 450, 128 MB RAM, DirectX 8.0a, akcelerator 3D, Windows 98

- ↑, W – naprzód
- ↓, S – wstecz
- ←, Q, A – w lewo
- →, E, D – w prawo
- F, C – płynięcie w dół
- / – następna broń
- \ – poprzednia broń
- 0 – 3, 5 – zmiana broni
- alt – ręczne przeładowanie broni
- CONTROL, lewy przycisk myszki – strzał
- space, R – płynięcie w górę
- F1 – konsola
- F2 – zapis gry
- F3 – odczyt gry
- F4 – klawiszologia
- F6 – szybki zapis
- F9 – szybki odczyt
- F11 – zrzut ekranu

STEEL BEASTS

Minimalne wymagania:
Pentium II 400, 64 MB RAM,
karta grafiki zgodna z Direct3D,
DirectX 8.0, Windows 95

- W – przyspieszenie
- S – zatrzymanie czołgu
- X – zwalnianie
- L – w lewo o 22,5 stopnia
- R – w prawo o 22,5 stopnia
- SHIFT + A – skręt w lewo
- SHIFT + # – skręt w prawo
- 3 – namierzanie na cel
- F1 ... F4 – zmiana kamery
- F6 – pozycja strzelca
- F7 – pozycja dowódcy czołgu
- F8 – widok z zewnątrz
- F5 BACKSPACE – mapa
- BACKSPACE – włączenie/wyłączenie silnika
- space – wystrzał
- F – automatyczny ostrzał
- H – wstrzymanie ognia
- TAB – zasłona dymna
- F9 – następny czołg

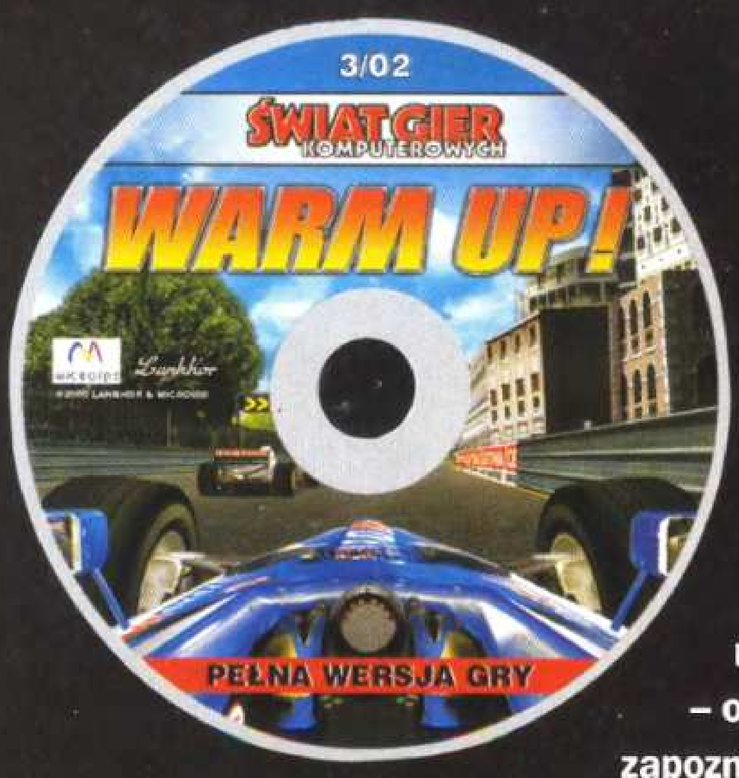
SOLARIS 104 PL

Minimalne wymagania: Pentium 2 233, 64 MB RAM, DirectX 8.0, Windows 95

- ↑ – w górę
- ↓ – w dół
- ← – w lewo
- → – w prawo
- CONTROL – strzał
- SHIFT – panika
- alt – zmiana broni

CD ŚGK

PEŁNA WERSJA GRY



WARM UP

W tym numerze pisma znajdziecie znakomite wyścigi Formuły 1 – Warm Up. Oferują one kilkanaście torów i ponad dwadzieścia bolidów odtworzonych z wielką dbałością o szczegóły techniczne i zachowanie podczas jazdy. W grze może uczestniczyć zarówno jedna osoba, jak i dwójka graczy ścigających się na przedzielonym na pół ekranie, dostępna jest również gra sieciowa. Wśród trybów gry dostępny jest także Arcade – oferujący cykl wyścigów odbywających się na 17 trasach oraz Quick Race – pozwalający na zapoznanie się z torem i przygotowanie do właściwych startów w Grand Prix i w Mistrzostwach.

INSTALACJA GRY

1. Włóż płytę z grą **Warm Up** do napędu CD-ROM.
2. Jeżeli menu instalacyjne nie uruchomiło się automatycznie, poszukaj na płycie pliku 'setup.exe' i kliknij na nim lewym klawiszem myszki. Wybierz wersję językową, która najlepiej Tobie odpowiada i rozpocznij proces instalacji.
3. Określ katalog docelowy oraz rozmiar instalacji (kompletna – około 600 MB, standardowa – 400 MB).
4. Na koniec zostaniesz zapytany o instalację dekodera Indeo oraz DirecttX Media 6.0 i DirectX 7.0. Jeżeli nie miałeś ich do tej pory na swoim komputerze, zaleca się ich instalację. W przeciwnym razie kliknij na „nie" i poczekaj na zakończenie procesu instalacji gry **Warm Up**.

UWAGA! Na płycie z grą w katalogu Manual znajduje się pełna anglojęzyczna wersja instrukcji do **Warm Up**.

WYMAGANIA

minimalne: Pentium 233 MHz, 32 MB RAM, akcelerator 3D 4 MB, CD-ROM x4, Windows 95
zalecane: Pentium 2 300 MHz, 128 MB RAM, akcelerator 3D 16 MB, CD-ROM x16

KLAWISZOLOGIA

[←] – skręt w lewo
[→] – skręt w prawo
[↑] – przyspieszenie
[↓] – hamowanie
[SHIFT] – wyższy bieg
[CTRL] – niższy bieg
[F3] – opcje graficzne
[F4] – opcje dźwięku
[F5] – opcje jazdy
[F6] – opcje ekranu
[F8] – włączenie/wyłączenie autopilota
[0] z klaw. numerycznej – spojrzenie w tył

Ustawienia kamery

[CONTROL] – kamera dynamiczna
[HOME] – zmiana ustawienia kamery względem pojazdu
[END] – zmiana położenia kamery na bolidzie
[DELETE] – kamera telewizyjna
[PAGE UP] – przybliżenie
[PAGE DOWN] – oddalenie

Z klawiatury numerycznej:

[4] – obrót w prawo
[6] – obrót w lewo
[8] – przybliżenie bolidu
[2] – oddalenie bolidu
[9] – podnieś kamerę
[3] – opuść kamerę
[7] – zachowaj aktualne ustawienia kamery
[1] – powrót do pierwotnych ustawień
[5] – powrót do ustawień gracza

KLAWISZOLOGIA W TRYBIE DLA DWÓCH GRACZY

GRACZ 1

[←] – skręt w lewo
[→] – skręt w prawo
[↑] – przyspieszenie
[↓] – hamowanie
prawy [SHIFT] – wyższy bieg
prawy [CTRL] – niższy bieg
[0] z klaw. numerycznej – spojrzenie w tył

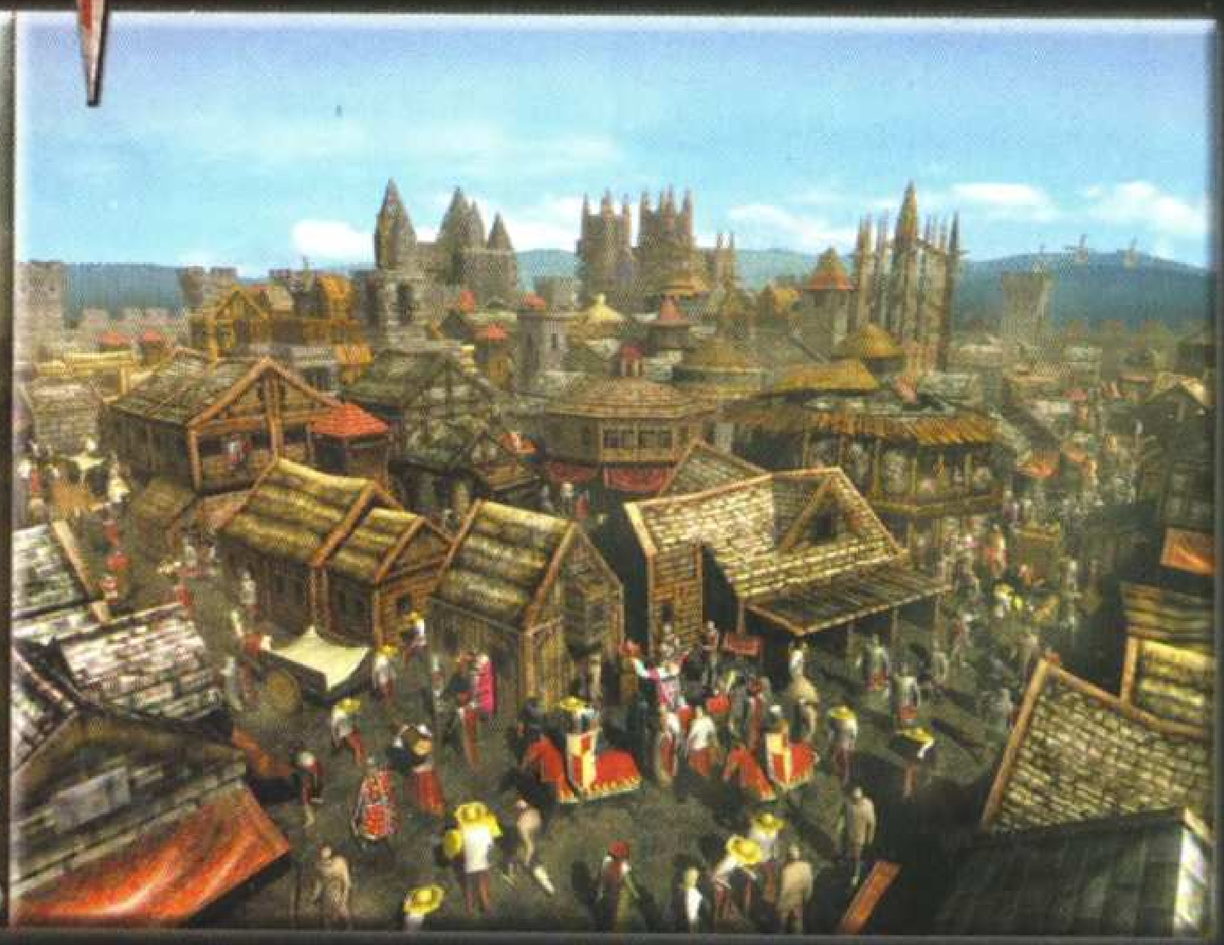
GRACZ 2

[S] – skręt w lewo
[F] – skręt w prawo
[E] – przyspieszenie
[D] – hamowanie
lewy [SHIFT] – wyższy bieg
lewy [CTRL] – niższy bieg
[TAB] – spojrzenie w tył

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!

WARRIOR KINGS

Masz już dość Dyplomacji?



Poznaj Warrior Kings, niezwykłą grę strategiczną, dzięki której będziesz mógł sprawdzić swoje zdolności taktyczne. Rozwijaj swoje królestwo i stwórz olbrzymie armie złożone z przerażających bestii, okrutnych demonów i potężnych wojowników. Ustawiaj swoje wojska w wymyślne formacje bojowe i podziwiaj z jaką łatwością można kontrolować armię złożoną z setek jednostek! Szturmuj zamki przy użyciu najbardziej fantastycznych maszyn oblężniczych. Rozegraj największe bitwy w historii gier na PC. Udowodnij, że jesteś wielkim przywódcą i wytrawnym strategiem!

Buduj ogromne fortece, gromadź bogactwo, pozyskuj sojuszników i ruszaj do boju!

Wystawiaj największe armie w historii gier na PC i przekonaj się z jaką łatwością można nimi dowodzić.

Wykorzystuj pogodę, kształt terenu oraz odpowiednie formacje bojowe swych wojsk, aby pokonać nieprzyjaciół.

Podbijaj wrogie prowincje używając wielkich armii, machin wojennych, magii i swych zdolności taktycznych.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE
CDPROJEKT

www.cdprojekt.info
TWOJE ŹRÓDŁO INFORMACJI

MICROIDS

PATRONAT INTERNETOWY
wp.pl
gry.wp.pl

Koniecznie zajrzyj
www.cdprojekt.info
Informacje prosto ze źródła

© 2001 Microids. Wszystkie prawa zastrzeżone. Published by CDV Software Entertainment AG. Developed by Black Cactus. Author and Game Designer

WIEŚCI

Z ostatniej chwili...

TEST WERSJI BETA W TOKU

Firma Blizzard ogłosiła, iż wylosowanych zostało 5000 osób, które wezmą udział w testowaniu WarCrafta 3: Reign of Chaos. Chętnych było znacznie więcej – ponad 100000 osób – co niewątpliwie świadczy o ogromnym zainteresowaniu tym tytułem.

DLA US ARMY

Firma Quicksilver, która znana jest głównie jako twórca Master of Orion 3, prowadzi też prace nad inną „grą". CD XII to zaawansowany system treningowy przeznaczony dla armii, pozwalający szkolić żołnierzy do walk w mieście. Gdy system zostanie ukończony, jego wersja cywilna trafić ma do sprzedaży jako „zwykła" gra.

BLACK & WHITE NAJLEPSZE W 2001?

W tym numerze przyznajemy nagrody dla najlepszych gier ubiegłego roku, natomiast za oceanem ogłoszone zostały nominacje do piątej edycji Interactive Achievements Awards, nagród przyznawanych przez Academy of Interactive Arts & Science. Spośród wielu nagrodzonych, na czoło wybija się Black & White, które otrzymało nominacje aż w siedmiu kategoriach: gry strategicznej, gry roku, innowacyjności, najlepszej animacji, najlepszej grywalności, najlepszej fabuły, oraz komputerowej gry roku.

POLANIE!

Jeśli żyją jeszcze ludzie pamiętający Polan, pierwszą polską strategię czasu rzeczywistego, z pewnością ucieszy ich wiadomość, iż firma Topware pracuje nad drugą częścią tej gry. Napędzana nowym enginem, osadzona w trójwymiarowym środowisku, gra łączyć ma w sobie elementy RTS i role-playing. Występujące w niej postacie będą zdobywały doświadczenie, używały różnych przedmiotów i zaklęć. Premiera: trzeci kwartał tego roku.

NOWE MIASTO SIERRY

Firma Sierra poinformowała, iż jesienią ma się ukazać kolejna gra z cyklu „budowniczych miast" zatytułowana Emperor: Rise of the Middle Kingdom. Jak sam tytuł wskazuje akcja programu toczyć się będzie w Chinach, zaś jedną z jego największych atrakcji ma być możliwość gry w sieci i to zarówno w trybie współpracy z innymi graczami, jak i rywalizacji.

ICEWIND DALE 2

ROLE-PLAYING — *premiera: II kwartał 2002*

Od pewnego czasu słychać było pogłoski o tym, iż firma **Black Isle** pracuje nad drugą częścią ***Icewind Dale***. Mówiło się nawet, iż gra korzystać będzie z engine'u ***Neverwinter Nights***. Okazało się to nieprawdą, natomiast całkiem niedawno **Black Isle** oficjalnie potwierdziło obecność **Icewind Dale 2** w swoim planie wydawniczym, a co więcej podana została też informacja, iż gra ma się ukazać już pod koniec maja. Doprawdy miła to niespodzianka.

Podobnie jak w części pierwszej, akcja **Icewind Dale 2** będzie się rozgrywać się w dolinie Lodowego Wichru, ale generację później. Prowadzona przez Ciebie drużyna, w której składzie może się znaleźć maksymalnie sześć postaci, przybędzie do miasta Targos, aby bronić go przed zagrażającą mu armią goblinów i innych stworów. Stąd droga powiedzie Cię dalej między innymi do takich krain jak Underdark (znanej z ***BG2***), Fields of Slaughter i Cold Marshes. Spotkasz wiele nowych potworów, jak również znajdziesz magiczne przedmioty, z których część dostępna będzie tylko w udoskonalonym trybie gry Heart of Fury.

W **Icewind Dale 2** pojawi się także cała masa nowych możliwości kreowania drużyny. Wśród nowych klas wymienić można barbarzyńcę, mnicha i czarnoksiężnika. Kapłani będą mogli wyznawać określone bóstwo, zaś wojownicy specjalizować się w dwóch nowych profesjach. W swoich szeregach będziesz mógł też zobaczyć przedstawicieli takich ras jak półork, mroczny elf, złoty krasnolud i tiefling. Największe zmiany zajdą jednak w obrębie podstawowych zasad gry – zniknie THACO i ujemna klasa zbroi – co oznacza, iż **Icewind Dale 2** korzystać ma z zasad 3 edycji D&D.

Jak już powiedziałem wcześniej, premiery gra można spodziewać się jeszcze w tym roku, zaś jej dystrybutorem w Polsce będzie firma **CD Projekt**.

SUDDEN STRIKE 2

STRATEGICZNA — *premiera: 2002*

Sudden Strike 2 to kontynuacja strategii czasu rzeczywistego, w której na ekranie mogły pojawić się jednocześnie setki żołnierzy tworząc niezapomniane sceny batalistyczne. Wydawca gry, firma **CDV**, zapowiedziała już, iż w sequelu będziesz mógł wybrać dowodzenie wojskami aż pięciu mocarstw z okresu II wojny światowej: Niemcami, Rosjanami, Amerykanami, Anglikami i Japończykami. Inną nowością gry ma być możliwość przypisania do konkretnego działa lub czołgu załogi, którą w razie konieczności będzie można odwołać – na przykład by umożliwić szybszy odwrót, bądź rozpocząć strzelanie ze sprzętu zdobytego na wrogu.

Sudden Strike 2 ma się pojawić w tym roku, zaś jego dystrybucją w Polsce zajmie się firma **CENEGA** (wcześniej **IM Group**).

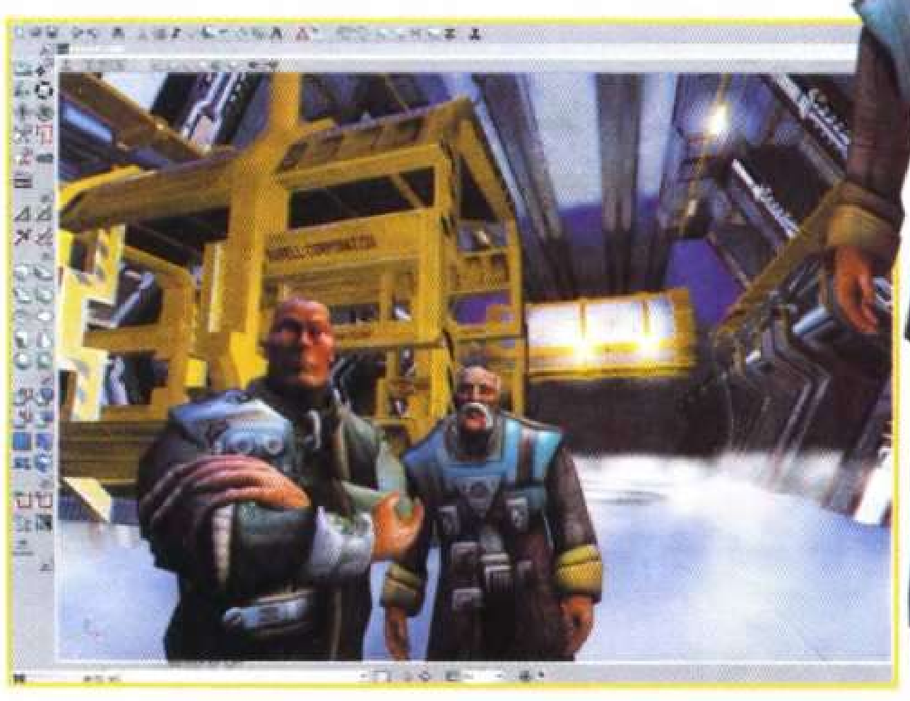
THE Y PROJECT

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: II kwartał 2003*

Nie ma jeszcze ***Unreala 2***, ani ***UT 2***, za to już powstają programy oparte o engine tych gier. Jednym z pierwszych, o jakim usłyszeliśmy jest **The Y Project** niemieckiej firmy **Westka Interactive**. W naszej pamięci zespół ten zapisał się raczej niezbyt udaną ***Arcaterą***, jednak **The Y Project** ma szanse sprawić, iż stanie się on znany na całym świecie.

Twórcy **The Y Project** niewątpliwie wzorowali się na niezapomnianym ***Deus Ex*** osadzając postać głównego bohatera w skomplikowanym świecie, w którym nie wiadomo kto jest wrogiem, a kto sojusznikiem. Bynajmniej nie jest to Ziemia, lecz odległa planeta, którą ludzie starają się zasiedlić od 70 lat. Przeszkodą ku temu jest rasa insektów – produktów nieudanych eksperymentów genetycznych – których obecność wymusiła w końcu budowę olbrzymich kopuł chroniących ludzkie miasta. Akcja gry rozpoczyna się, gdy potwory wdzierają się do środka, zaś z masakry, która jest tego następstwem głowę unoszą cało tylko dwaj przywódcy ludzi: generał i naukowiec. Oni będą Ci zlecać różne zadania, przy czym w zależności od tego, dla kogo zgodzisz się pracować, otrzymywał różnego rodzaju informacje, broń i gadżety.

The Y Project ma być gotowy dopiero w przyszłym roku, już teraz można jednak powiedzieć, iż będzie to jeden z kluczowych produktów **Westki**, na który nie żałuje się pieniędzy. W pracach nad grą bierze na przykład udział architekt oraz stylista, który ma sprawić, iż ubiór poszczególnych postaci będzie kompromitował się z wizją świata. Cóż, mamy nadzieję, że tak właśnie będzie.



CALL OF CTHULHU

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: 2002*

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth to gra FPP, nad którą od jakiegoś już czasu pracuje angielska firma **Headfirst Productions** – znana do tej pory głównie z serii ***Simon the Sorcerer***. **Call of Cthulhu** jest znacznie bardziej od niej poważnym, jako że bazuje na pomysłach mistrza horroru H.P. Lovecrafta.

Akcja **Call of Cthulhu** toczy się w latach dwudziestych ubiegłego wieku w USA. W niewielkiej miejscowości Innsmouth o swojej obecności na Ziemi przypomina rasa przerażających potworów – swego rodzaju krzyżówki ludzi i ryb. Co gorsza okazuje się, że ona to właśnie rządzi naszą planetą, ludzie są zaś tylko małą przeszkodą na drodze do realizacji jej celów.

Call of Cthulhu, choć jest grą FPP stylem przypominać ma bardziej ***Deus Exa***, niż ***Quake'a***. Będzie tu do wykonania całkiem sporo zadań wymagających myślenia, znajdzie się również nieco elementów role-playing. Niezwykle ciekawie zapowiada się to, iż główny bohater gry może popaść w obłęd. Jeśli zobaczy zbyt wiele okropieństw, dowie się o przerażających faktach mogą pojawić się u niego nerwowe tiki (sprawdzanie broni), halucynacje, zaburzenia wzroku. Może nawet zaatakować swoich przyjaciół. Jedyny sposób by temu zapobiec to czynić dobro, co jednak nie będzie takie łatwe.

Call of Cthulhu ma się ukazać jeszcze w tym roku, zaś wydawcą gry w Polsce będzie firma **Lemon Interactive**.

TERRORYSTĄ BYĆ ALBO NIE BYĆ

Zwykliśmy twierdzić, iż nie masz nic nad ***Counter-Strike'a***, jeśli chcesz zabawić się w złych terrorystów i dobrych gliniarzy (tudzież odwrotnie). Naszą opinię podtrzymujemy, aczkolwiek konkurencja nie śpi. Firma **Microprose** (teraz pracująca pod banderą **Infogrames**) ogłosiła, iż jeszcze tej wiosny do sklepów trafi **Tac Ops: Assault on Terror**, samodzielna wersja jednego z najpopularniejszych modów do ***Unreal Tournament***. Zasady gry są tu niemal identyczne jak w ***Counter-Strike***, przewagą **Tac Ops** będzie zaś to, iż poza możliwością zabawy w sieci w programie znajdzie się też cała kampania dla pojedynczego gracza. To stanowi bezpośredni atak w singleplayerową wersję ***Counter-Strike'a*** zatytułowaną ***Condition Zero***, nad którą również trwają obecnie prace. Także engine ***UT*** napędzający **Tac Ops** oferuje lepsze możliwości od porośniętego już siwą brodą engine'u ***Half-Life'a*** (napędzającego zarówno ***Counter-Strike***, jak i ***Condition Zero***). Jedynym problemem dla **Microprose** może być to, jak przekonać ludzi, iż **Tac Ops** jest lepszy od swoich rywali. Statystyka jest bowiem miażdżąca.

Liczba grających w Tac Ops i Counter-Strike'a z połowy lutego:

Tac Ops	Counter-Strike
339 serwerów	12047 serwerów
594 graczy	24538 graczy

Z ostatniej chwili...

NIE IGRAĆ Z NASA

Dwudziestoletni haker, który w 1998 roku włamał się do sieci komputerowej NASA został skazany na 21 miesięcy pozbawienia wolności. Musi też zapłacić 88 tysięcy dolarów grzywny.

DLA OPORNYCH

Firma Manta prezentuje kolejny, tani i skuteczny środek do nauki języka angielskiego. Program „Bridge To English" to kompletny kurs języka dla początkujących. Od podstaw uczy gramatyki i ortografii, zaś nagrane głosy profesjonalnych lektorów nawet oporne ucho przekonają do karkołomnego akcentu Wyspiarzy. Program ma się ukazać już w marcu.

NOWE GRY CD PROJEKTU

Firma CD Projekt podpisała umowy z Simon & Schuster i Octagon Entertainment, na mocy których stała się wyłącznym dystrybutorem na terenie Polski, Czech i Słowacji dwóch gier: Bumper Wars i Darkened Skye. Nas cieszy przede wszystkim ta druga pozycja, jako że jest to widowiskowa gra akcji w konwencji TPP – a więc coś co lubimy najbardziej. Obydwa programy mają się ukazać w połowie tego roku.

POSTAL 2

W rankingu najbardziej brutalnych gier wszech czasów tylko jedna może rywalizować z Carmageddonem. Jest nią wydany w 1997 roku Postal, który jak się dopiero co dowiedzieliśmy będzie miał następcę. Postal 2 korzystać ma z nowego silnika Unreala, oferować fabułę, możliwość gry w sieci, jak również opcję tworzenia modów. Nie możemy się doczekać.

RANDEZ VOUS Z NIEZNAJOMĄ 2

Wróble dopiero ćwierkały o pierwszej części gry erotycznej pt. „Randez Vous z Nieznajomą", a już firma Russobit zapowiada kolejne dwie części. Prace nad drugą są niemal zakończone, a gry możemy oczekiwać ponoć już na wakacje.

MAFIJNE PROBLEMY

Prezentowana w tym numerze Mafia może mieć problemy we Włoszech, gdzie mówi się o wprowadzeniu zakazu jej sprzedaży. Trudno się dziwić.

THE SIMS: HIT 2001

Firma NPD Techworld opublikowała swój raport na temat sprzedaży gier w ubiegłym roku w Stanach Zjednoczonych. Jest on dość zaskakujący. Choć sprzedaż gier na PC wzrosła o 3.8% w porównaniu z ubiegłym rokiem, to jednak w dużej mierze wzrost ten generowany był przez The Sims z rodziną i Harrego Pottera. Ludzie nie chcą grać w Maxa Payne'a, Europę Universalis, czy Arcanum. Wolą bawić się w sztucznych ludzi i chłopca-czarodzieja. W pierwszej dziesiątce najlepiej sprzedających się programów są aż cztery gry z cyklu The Sims, w tym oryginalne The Sims, które debiutowało pod koniec 1999 roku. Równie dużym fenomenem jest Harry Potter, który w USA trafił do sprzedaży w listopadzie, a mimo to zawędrował aż na trzecią pozycję najlepiej sprzedających się gier roku. Jakie są z tego wnioski? Kupmy jakąś konsolę, może Playstation 2, bo tam najlepiej sprzedającą się grą było Grand Theft Auto 3 będące połączeniem Maxa Payne'a i Drivera.

1. The Sims EA Listopad 99
2. Roller Coaster Tycoon Infogrames Luty 99
3. Harry Potter & The Sorcerer's Stone EA Listopad 01
4. Diablo 2 Expansion Set: Lord of Destruction Vivendi Universal Czerwiec 01
5. The Sims: House Party Expansion Pack EA Luty 01
6. The Sims: Livin' Large Expansion Pack EA Grudzień 99
7. The Sims: Hot Date Expansion Pack EA Listopad 01
8. Diablo 2 Vivendi Universal Marzec 99
9. Sim Theme Park EA Listopad 99
10. Age of Empires: Age of Kings Microsoft Sierpień 99

LEGION

STRATEGICZNA — *premiera: 2002*

Po doskonałych ***Europie Universalis 1*** i ***2*** firma **Paradox Entertainment** wyrosła na specjalistę od gier historycznych (że pozwolę sobie wprowadzić ów nowy termin). Pozycję tę zamierza zachować, czego dowodem może być jej nowy produkt – **Legion**. Będzie to gra strategiczna, której akcja toczy się w czasach starożytnych, zaś Twoim celem będzie w niej najpierw zjednoczenie różnych plemion Italii, a następnie budowa imperium. To, co powinno wszystkim się spodobać to posłużenie się wypróbowaną już w ***Shogun: Total War*** formułą polegającą na połączeniu gry turowej ze strategią czasu rzeczywistego. Ta druga konwencja gry użyta zostanie do rozgrywania bitew, przy czym twórcy **Legionu** z góry założyli, iż Twoja rola będzie się ograniczać do wyboru jak najlepszego ustawienia wojsk przy uwzględnieniu warunków terenowych – reszta, czyli walka, toczyć się będzie w zasadzie już bez Twojego udziału. Warto też dodać, iż gra ma się dość dobrze trzymać realiów historycznych, zaś konieczność konkurowania z blisko 20 sterowanymi przez komputer plemionami zamieszkującymi Italię i Galię, powinna stanowić nie lada wyzwanie dla każdego miłośnika strategii.

TONY HAWK'S PRO SKATER 3

ZRĘCZNOŚCIOWA — *premiera: kwiecień 2002*

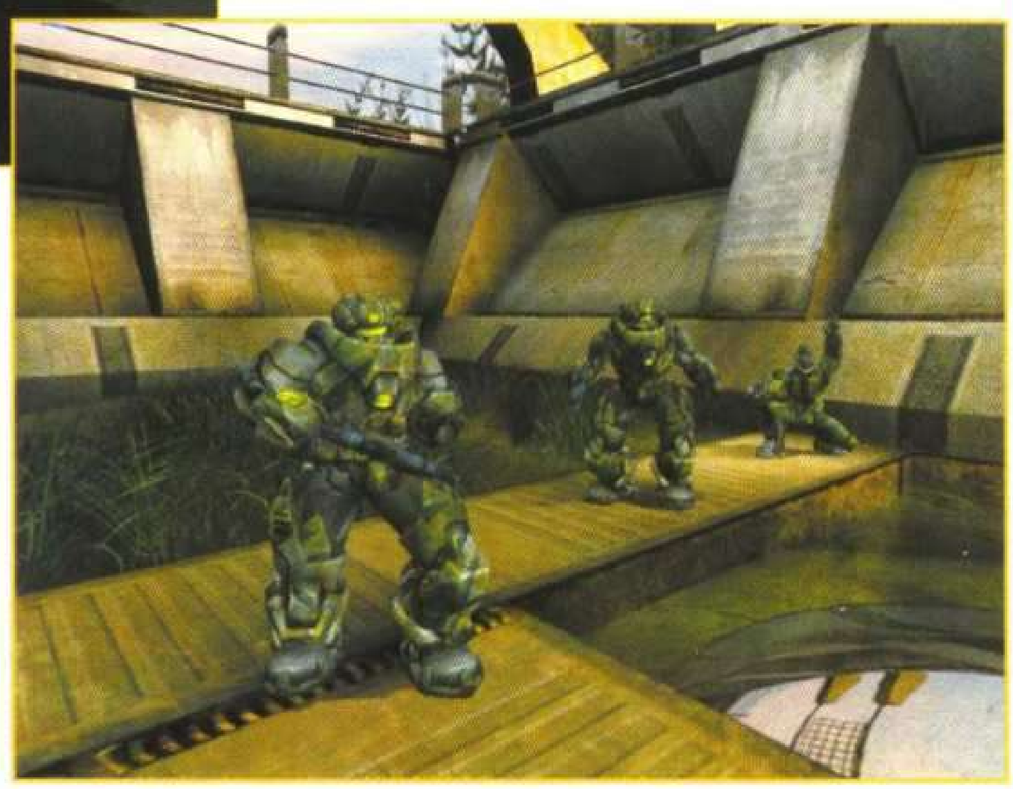
Biorąc pod uwagę, jak olbrzymim sukcesem okazały się dwie pierwsze części ***Pro Skatera***, nie powinno nikogo dziwić, iż firma **Activision** nie zastanawiała się długo nad produkcją części trzeciej i to od razu na praktycznie wszystkie dostępne obecnie platformy: PC, Sony Playstation, Playstation 2, Gameboya i Gamecube'a. Co w niej zobaczymy? Przede wszystkim znacznie większe levele, pozwalające wycisnąć z deskorolki dosłownie wszystko co możliwe, niezwykle realistyczną grafikę i co chyba najważniejsze, opcję gry w sieci, pozwalającą zmierzyć się w zawodach czterem graczom. Poszczególne konkurencje będą rozgrywać się w istniejących w rzeczywistości miejscach, między innymi w takich krajach jak Brazylia, czy Kanada.

Tony Hawk's Pro Skater 3 ma się ukazać już w kwietniu, zaś dystrybucją gry w Polsce zajmie się firma **LEM**.

UNREAL 2

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: wiosna 2002*

Twojego statku, ale możesz też natknąć się na najemników mogących pomóc Ci w walce. Szczęśliwie nie będzie ona już tak nudna jak w pierwszej części gry, jako że czekają Cię etapy przypominające sceny z ***Serious Sama***, bitwy z przeciwnikami działającymi w grupie oraz pojedynki z samotnymi, ale niezwykle wytrzymałymi wojownikami Skaarj.



Gdy lata temu w nasze ręce trafił ***Unreal*** byliśmy zaszokowani jego grafiką nawet bardziej, niż wcześniej oprawą wizualną ***Quake'a***. Teraz wszystko może się powtórzyć, jako że firma **Epic** pełną parą pracuje nad nowym enginem, a zarazem grą o nazwie **Unreal Warfare**, firma **Legend Entertainment** szykuje dla nas **Unreala 2**, zaś ***Id Software*** zapowiedziało na ten rok ***Quake'a 4***. Gra Johna Carmacka to jednak inna historia, nas interesuje **Unreal 2** – dzieło zespołu, który pod względem oprawy wizualnej chce przebić wszystkich, zaś grywalnością zakasować ***Half-Life'a***.

O fabule **U2** pisaliśmy już we wcześniejszych zapowiedziach, przypomnę tylko, iż jesteś swego rodzaju szeryfem pilnującym porządku w odległym rejonie kosmosu. W kolejnych misjach odwiedzać będziesz różne planety, z których każda posiadać ma odmienną scenografię. Towarzyszyć Ci będzie załoga

Engine gry potrafi czynić – jak na dzisiejsze standardy – cuda. Niezwykle złożone krajobrazy, mgła która faluje jeśli przeleci przez nią rakieta, postacie zbudowane z tysięcy wielokątów animowane niczym w sekwencjach wideo – wszystko to da się spokojnie zobaczyć na P700 napędzanym przez GeForce'a 2. Jak sami twórcy gry przyznają dopiero na systemie wyposażonym w powiedzmy 2 GHz procesor i GeForce 3 gra będzie naprawdę zwalać z nóg. Co ciekawe z tego samego engine'u (aczkolwiek udoskonalonego) korzystać mają też ***Deus Ex 2***, ***Thief 3*** i ***Unreal Tournament 2***, jednak wymagania sprzętowe tych gier trzymane są na razie w tajemnicy.

Według kalendarza wydawcy **Unreala 2**, ma się on pojawić już w maju. Do Polski program trafi za pośrednictwem firmy **CD Projekt**.

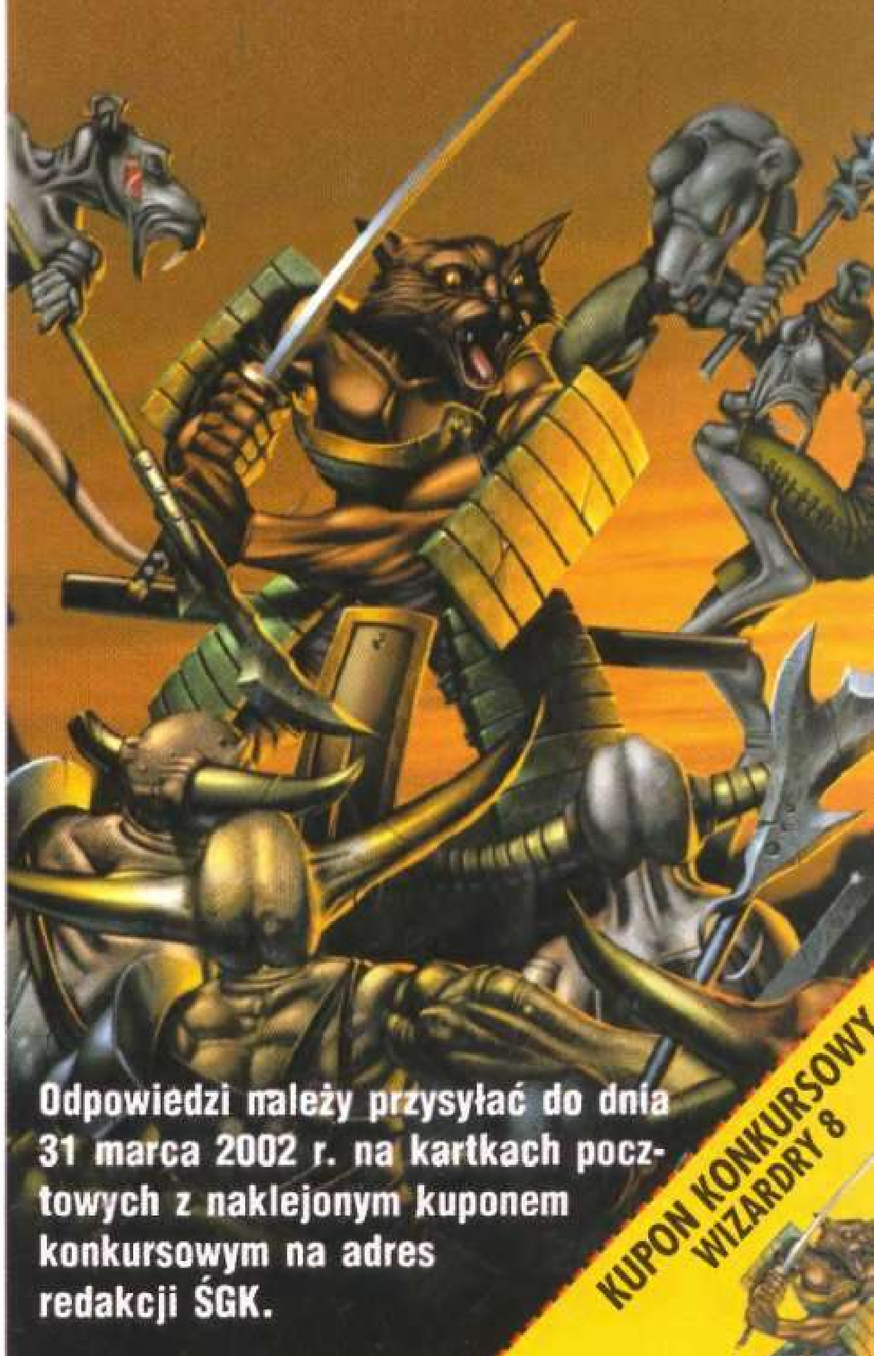
KONKURS

„Wizardry 8" stanowi zwieńczenie jednego z najstarszych cyklów RPG. Z okazji premiery tego programu, wspólnie z jego dystrybutorem w Polsce firmą CD Projekt, przygotowaliśmy dla Was konkurs.
Nagrodami jest w nim 10 gier „Wizardry 8", a żeby wziąć udział w ich losowaniu, wystarczy podać prawidłowe odpowiedzi na trzy poniższe pytania.

1. Jaki podtytuł miała poprzednia część „Wizardry"?

2. Jak brzmi angielska nazwa nowej profesji w „Wizardry 8"?

3. Podaj tytuł dowolnej innej gry z poza serii „Wizardry", którą zrobił Sir-Tech.



Odpowiedzi należy przysyłać do dnia 31 marca 2002 r. na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym na adres redakcji ŚGK.

KUPON KONKURSOWY WIZARDRY 8

KONFERENCJA PRASOWA FIRMY CD PROJEKT

Dnia 1 lutego firma CD Projekt zorganizowała w swojej siedzibie w Warszawie konferencję prasową, na której zaprezentowano mające ukazać się w tym roku gry austriackiej firmy JoWood Productions. Oczywiście nie mogło nas tam zabraknąć. Zobaczyliśmy pięć wersji beta następujących gier: Hotel Giant, Cultures 2, Far West, Industry Giant 2 i Natural Resistance. Stanowi to zaledwie trzecią część planu wydawniczego JoWood obejmującego ponadto takie tytuły jak: Panzer Elite Edycja Specjalna, Kicker Fun, Kicker 3, Cold Zero, Cultures 2, Neverlands, Secret

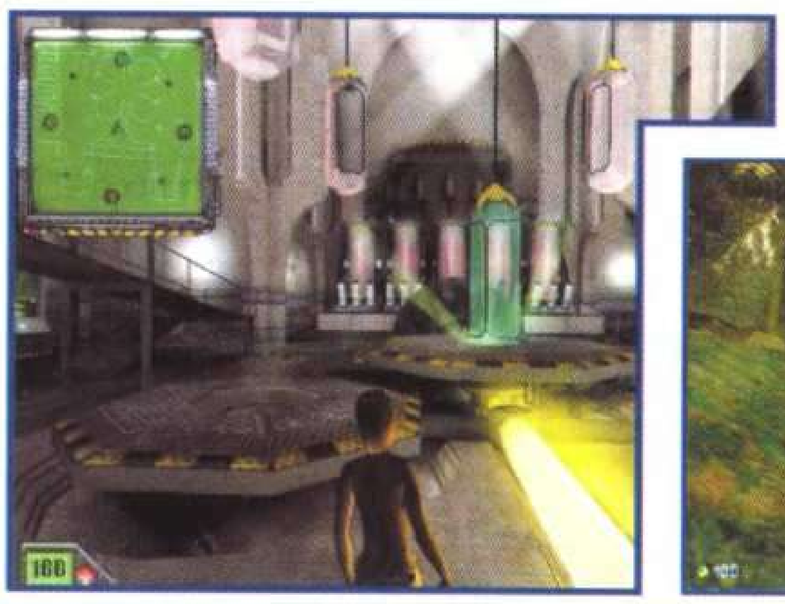
Ops, Gothic 2, Frontierland i Cargo Tycoon. Wszystkie te gry znajdują się w ofercie wydawniczej CD Projektu na ten rok. Spośród nich nas najbardziej interesował Gothic 2, ale niestety prace nad grą są jeszcze na tyle wczesnym etapie produkcji, iż mogliśmy przeczytać tylko krótką informację prasową.

Po części oficjalnej, na której przedstawiciele JoWooda mówili o planach swojej firmy, impreza przeniosła się do klubu Organza, w którym czekało jedzenie, mnóstwo napojów oraz komputery na których mogliśmy przetestować gry JoWooda. Atmosfera była doskonała, nie zabrakło rozmowy z gośćmi z Austrii na temat skoków narciarskich (okazało się, że znają i podziwiają Małysza), zabawa przednia i tylko szkoda, że wszystko trwało zaledwie jedną noc.

CONSEAL

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: 2002*

Czar Lary Croft powoli blednie, zaś na jej miejsce szykują się nowe bohaterki specjalizujące się w walce wręcz, strzelaniu i ryzykowaniu życiem przy każdej nadarzającej się okazji. Jedną z nich jest Kitty Hawk, bohaterka gry akcji FPP/TPP zatytułowanej **CONSEAL**, mającej się ukazać jeszcze w tym roku. Kitty jest żołnierzem elitarnej jednostki S.E.A.L., a zarazem pilotem helikoptera. W trakcie tajnej misji jej maszyna zostaje zestrzelona nad wyspą gdzieś na Pacyfiku, to zaś oznacza wielkie kłopoty. Obecność sił wroga uniemożliwia akcję ratunkową, okazuje się też, iż na wyspie przebywa grupa szalonych naukowców, pracujących nad wynalezieniem genetycznie zmodyfikowanego superżołnierza. Mając do dyspozycji swój pistolet i wyszkolenie, Kitty musi znaleźć drogę ucieczki z wyspy, wpierw jednak czeka ją spotkanie z tajemniczym Pułkownikiem – psychopatycznym osobnikiem, który zarządza całym projektem hodowli super zabójców.



NATURAL RESISTANCE

STRATEGICZNA *premiera: 2002*

Natural Resistance to nowa strategia czasu rzeczywistego ukazana w trójwymiarowej grafice. Jej akcja przeniesie Cię w niezbyt odległą przyszłość, kiedy to ludzkość zostaje zdziesiątkowana przez nieznaną chorobę. Z całej populacji zostaje około 4 milionów ludzi porozrzucanych po całej planecie. Twoim zadaniem jest zebranie niedobitków i stworzenie siły dostatecznie mocnej, by móc konkurować z innymi frakcjami o globalnym zasięgu, jak Nightclaw, Nitro, Blade i Unborn. Ich zniszczenie nie jest bynajmniej Twoim jedynym celem. Przede wszystkim musisz dowiedzieć się co było przyczyną choroby, która zniszczyła ludzkość.

Pod względem grafiki **Natural Resistance** wydaje się być tym dla RTSów, czym **Unreal 2** może być dla gier FPP. Doskonała grafika, niezwykle realistycznie wyglądające jednostki, cienie liczone w czasie rzeczywistym, rozległe przestrzenie, zmienne warunki atmosferyczne, walka w dzień i w nocy – wszystko to są atrakcje, na które warto czekać, ale które wymagają niestety mocnego sprzętu. Minimum dla gry to Pentium 3 500 MHz, 128 MB RAM i karta 3D 16 MB, najlepiej GeForce 2 lub inna, odpowiadająca mu mocą. Wydatek chyba się jednak opłaci, zważywszy, iż **NR** przy odpowiednim ustawieniu kamery zdaje się wyglądać jak gra FPP lub symulacja.

Program ukaże się jeszcze w tym roku, aczkolwiek dokładna data premiery nie jest jeszcze znana.

COLD ZERO

ZRĘCZNOŚCIOWA *premiera: 2002*

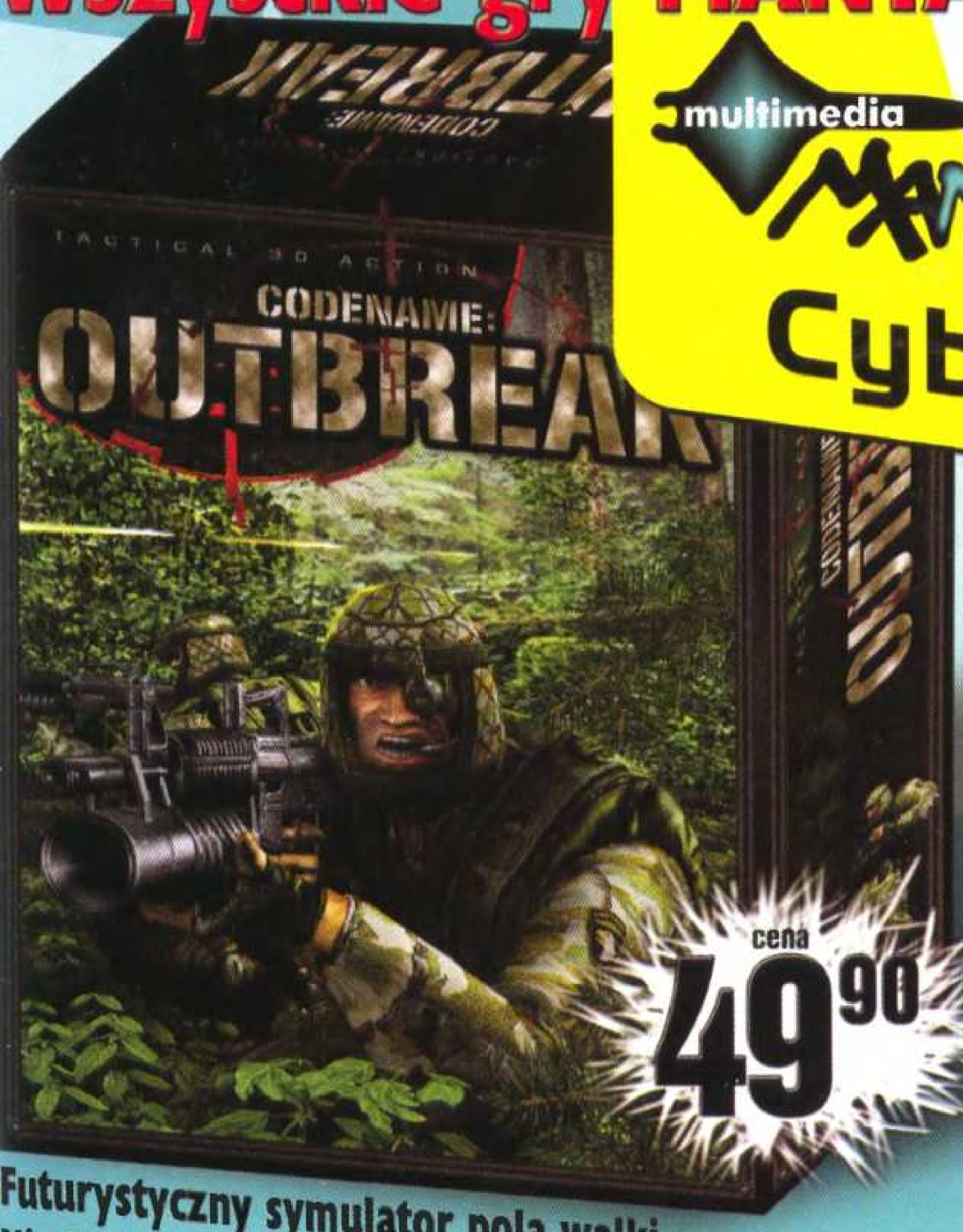
Cold Zero: The Last Stand to nowa gra akcji ukazana w perspektywie izometrycznej, jej głównym bohaterem zaś jest niejaki John McAffrey, były członek oddziałów SWAT, który na pierwszy rzut oka przypomina nieco Neo z filmu „Matrix". Osobnik ów ma do wykonania nie byle jakie zadanie. Terroryści dokonali ataku na firmę BioResearch Inc, dokonując masakry pracowników i kradnąc niezwykle groźny wirus znany pod nazwą Cold Zero. John musi go odzyskać, a jednocześnie dowiedzieć się kto stoi za atakiem.

Tempo akcji **Cold Zero** ma oszałamiać, zaś do walki z hordami przeciwników będziesz mógł użyć bogatego arsenału broni. Do Twojej dyspozycji oddane zostaną nawet różne pojazdy.

Wszystkie gry MANTA MULTIMEDIA po polsku!

multimedia MANTA™

Twój Cyberświat

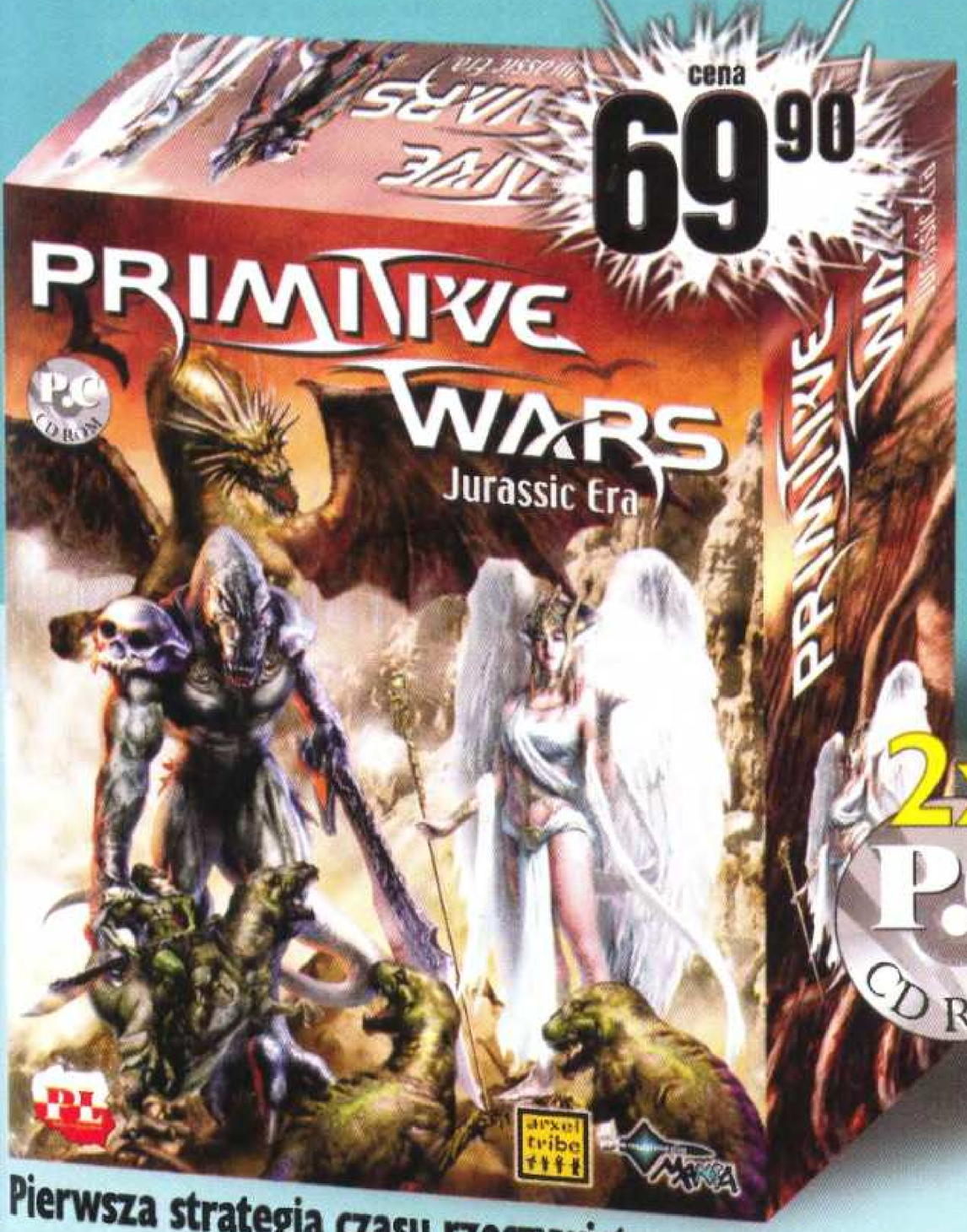


cena 49.90

Futurystyczny symulator pola walki.
Nigdy jeszcze zabijanie obcych nie było tak fajne!

cena 49.90

Strategia czasu rzeczywistego połączona z nauką programowania. Jeżeli nauka programowania w szkole Cię nudzi, zagraj w COLOBOTA.



cena 69.90

Pierwsza strategia czasu rzeczywistego osadzona w świecie dinozaurów. Najlepszy tryb multiplayer od czasów Starcrafta. Unikalny kod dostępu załatwi piratów!

cena 49.90

A to coś dla prawdziwych...

Szukaj w marcu w hipermarketach i sklepach z grami komputerowymi na terenie całej Polski

Wyłączna dystrybucja na rynku polskim: Manta Bogdan Wiciński. Adres: ul. Rysy 33, 02-828 Warszawa
tel: (0-22) 643 54 20, fax: (0-22) 641 84 82. e-mail: manta@manta.com.pl, http://www.manta.com.pl

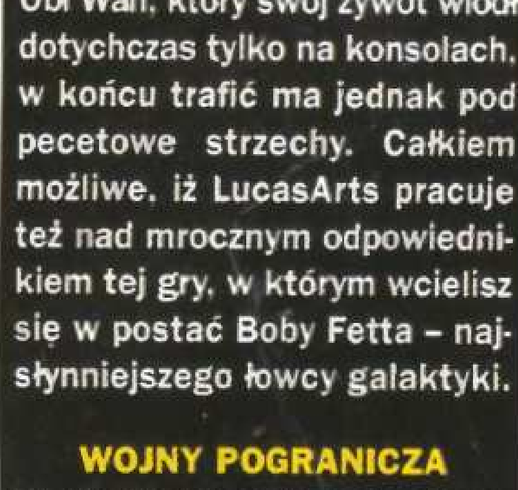
Z ostatniej chwili...

NOWY X-WING

Z LucasArts wyciekły pogłoski, jakoby szykowano się tam do nowej gry z cyklu X-Wing. Na tym nie koniec dobrych wieści. Obi Wan, który swój żywot wiódł dotychczas tylko na konsolach, w końcu trafić ma jednak pod pecetowe strzechy. Całkiem możliwe, iż LucasArts pracuje też nad mrocznym odpowiednikiem tej gry, w którym wcielisz się w postać Boby Fetta – najsłynniejszego łowcy galaktyki.

WOJNY POGRANICZA

W chwili gdy czytasz te słowa w sklepach powinna być już dostępna nowa gra wydana przez firmę Play It zatytułowana Conquest: Wojny Pogranicza. Jest to RTS stworzony przez Erica Petersona, jednego z twórców Wing Commandera. W środku atrakcja: mapa nieba.

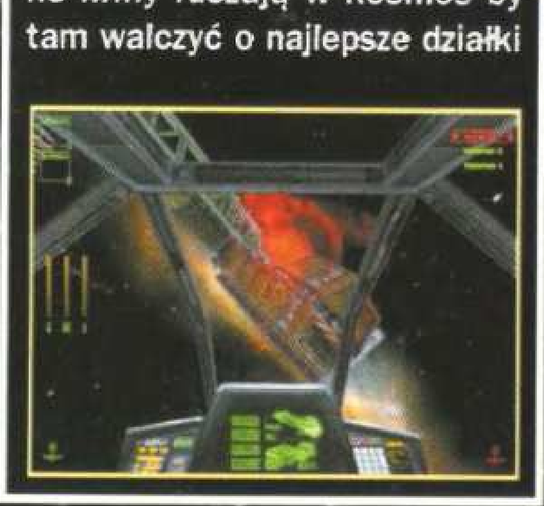


NA MARSA!

Od czasów Martian Gothic nikt nie interesował się Marsem... aż do teraz. Firma Buka pracuje nad grą FPP zatytułowaną: MARCH! Offworld Recon, w której na czele swojego oddziału będziesz musiał zbadać, dlaczego satelity umieszczone na orbicie Marsa nagle zamilkły. Super grafika, elementy strategii i mnóstwo strzelania do zbuntowanych robotów.

KOSMICZNA GORĄCZKA ZŁOTA

Dark Ore, kosmiczna symulacja, nad którą pracuje firma Raylogic to gra o lepszej przyszłości komputerów. Ponad 1.5 miliona kilometrów od Ziemi odkryte zostają złoża minerałów, które pozwalają budować układy pracujące z zegarem 25 GHz. Zapotrzebowanie sprawia, iż różne firmy ruszają w kosmos by tam walczyć o najlepsze działki



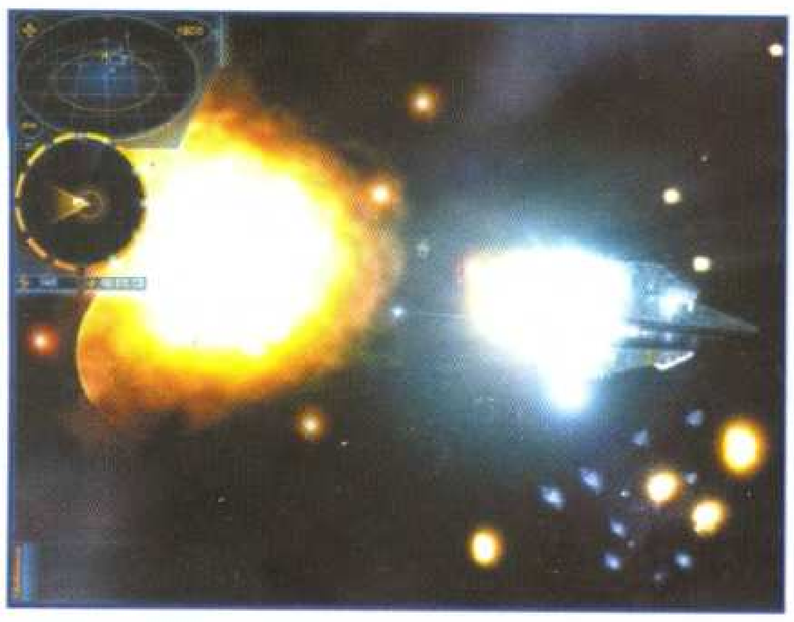
STARMAGEDDON

STRATEGICZNA *premiera: marzec 2002*

Dobre pomysły warte są naśladownictwa, szczególnie jeśli klon ma szansę dorównać klasą swemu mistrzowi. O ***Homeworld*** wyrażano się w samych superlatywach i miejmy nadzieję, że także **Starmageddon**, gra rodzimej produkcji firmy **Lemon Interactive**, zyska podobną opinię wśród miłośników strategii. **Starmageddon** jest strategią czasu rzeczywistego, usytuowaną w kosmosie i podaną w pełni trójwymiarowym świecie.

Zapożyczenia z najlepszych dzieł tego gatunku dotyczą głównie obsługi interfejsu: ma on być intuicyjny i prosty, oparty na takim samym schemacie, jaki posiadają gry firmy **Westwood**, które w tym właśnie aspekcie są wręcz wzorcowe. Niewątpliwą zaletą **Starmageddon** będzie możliwość swobodnego, niczym nie skrępowanego sterowania kamerami. Co prawda twórcy na swej oficjalnej stronie internetowej nieco się zapędzili twierdząc, że taka opcja pojawi się pierwszy raz w historii erteesów (tymczasem opisywany w tym numerze ***Far Gate*** oferuje taką właś-

nie swobodę), jednak nie zmienia to faktu, ze wolność takowa jest bardzo mile widziana. Oczywiście z zastrzeżeniem, że równocześnie nie utrudnia to rozgrywki – w **Starmageddon** ma temu zapobiec łatwy sposób posługiwania się kamerami zapożyczony ze współczesnych gier FPS (czyli połączone użycie myszki oraz klawiatury).



W **Starmageddon** spotkają się trzy rasy, dwie rasy obcych oraz jedna ludzka. Bitwy będą prowadzone czasami nawet w trzech miejscach równocześnie. Każda jednostka posiada zindywidualizowany odgłos silnika, a i eksplozje za każdym razem wyglądają inaczej dzięki zastosowaniu cząstek kadłuba na bieżąco reagujących na uderzenie itd. Pojawiające się w przestrzeni kosmicznej obiekty także mają wpływ na rozgrywkę. Małe asteroidy mogą uszkodzić statki kosmiczne, a radioaktywne obiekty zakłócają komunikację radiową. Istotne dla przebiegu rozgrywki jest to, że Twoje pojazdy zdobywają w trakcie batalii doświadczenie bojowe, które zachowują przetrwawszy do następnej misji. Tak więc masowa produkcja przegrywa tutaj z rozsądnym szafowaniem swoimi siłami; warto posiadać w swoich szeregach jednostki zaprawione w boju. Warto nadmienić, że i muzyka ma „reagować" na aktualne wydarzenia na ekranie, a dźwięk symuluje efekt 3D nawet, jeśli posiadasz jedynie standardowy zestaw dwóch głośników.

STAR TREK: DEEP SPACE NINE DOMINION WARS

STRATEGICZNA *premiera: marzec 2002*

Star Trek: Deep Space Nine: Dominion Wars to strategia czasu rzeczywistego przeznaczona dla dwóch rodzajów graczy: miłośników Star Trek i fanów RTSów pozbawionych otoczki ekonomicznej. W tej grze nie będziesz się musiał zajmować gromadzeniem surowców, czy budową bazy – jedyne co powinno Cię interesować to walka. Ta jest akurat bardzo emocjonująca, osadzona w świetnej oprawie graficznej i dźwiękowej. Głównym wątkiem **Dominion Wars** jest konflikt pomiędzy Federacją, a sojuszem Kardasjan i Jem'Hadar (znanym pod nazwą Dominion) o kontrolę nad sektorem Alfa. Do wyboru będziesz miał 2 kampanie złożone z ponad 20 misji, plus scenariusze przeznaczone dla trybu multiplayer. Jedną z głównych atrakcji gry

będą statki kosmiczne, wielkie jednostki, które prowadził będziesz do walki. W danej chwili masz mieć możliwość kontrolowania aż 6 takich okrętów, co jak się przekonasz wcale nie jest takie proste.

Dominion Wars ukaże się w polskiej wersji językowej, zaś dystrybucją gry w Polsce zajmie się firma **Topware**.

MASTER OF ORION 3

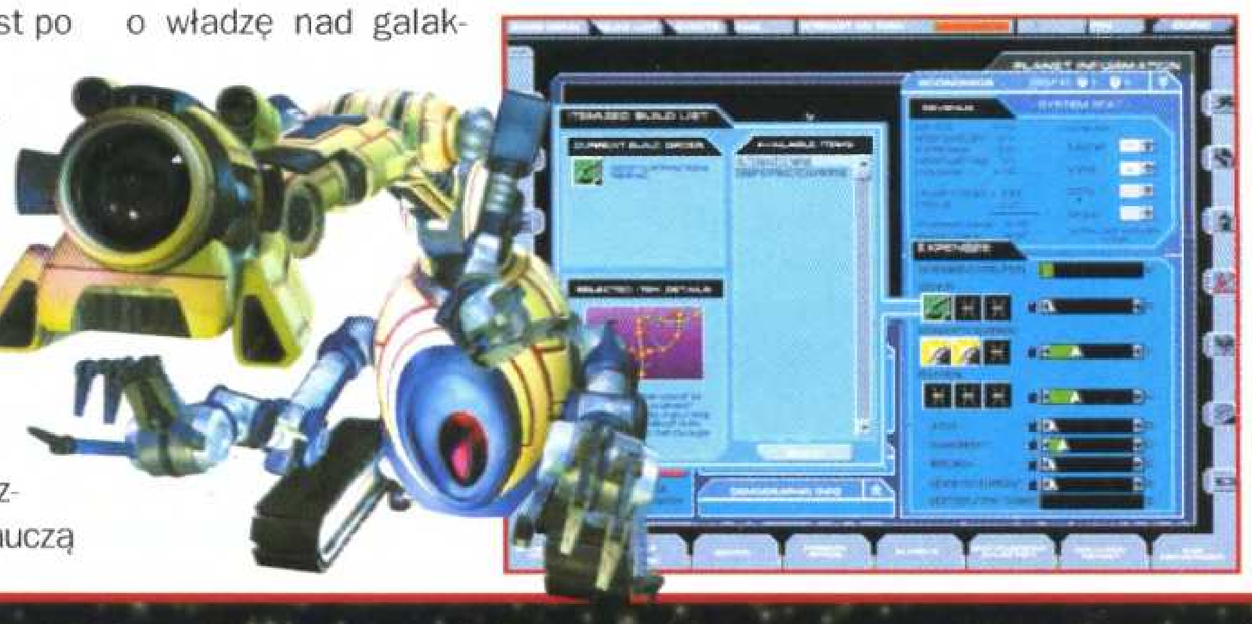
STRATEGICZNA — *premiera: wiosna 2002*

Nie ma drugiej turowej gry strategicznej, na którą oczekiwano by z równą niecierpliwością co na **Master of Orion 3**. Jej poprzednie części były doskonałe (zwłaszcza ***Master of Orion 2***, która wciąż jest niesłychanie grywalna), twórcy „trójki" chcą zaś, by jako pierwsza z serii przebiła ona swego głównego przeciwnika, stojącą bardziej na ziemi ***Cywilizację***. Szanse są spore zważywszy, iż ***Civ 3*** nieco nas rozczarowała, natomiast ilość pomysłów wpompowanych w **MOO 3** jest po prostu oszałamiająca.

Miesiąc temu przedstawiliśmy ogólne założenia gry, teraz pora na kilka szczegółów. Jedną z ważniejszych innowacji będzie podział badań naukowych na teoretyczne i praktyczne. Możesz odkryć budowę atomu, ale sama ta wiedza jest bezużyteczna, jeśli Twoi naukowcy nie nauczą się jej stosować przy budowie bomby atomowej. I na odwrót, jeśli chcesz mieć bombę musisz zainwestować w wiedzę teoretyczną, gdyż bez

niej nie będziesz miał podstaw do dalszych badań. Oczywiście im kto szybciej zdobędzie przewagę na polu nauki, tym większe będzie miał szanse wygrać wyścig o dominację – zwłaszcza militarną. Wojna to jednak tylko jeden z czterech sposobów wygrania walki o władzę nad galaktyką. Pozostałe trzy to: osadzenie na tronie Oriona swojego kandydata, odkrycie artefaktów pozostawionych przez starożytnych Antaran oraz zdobycie stołka szefa galaktycznego senatu. Twórcy **MOO3** zapewniają, iż każda z tych dróg jest możliwa do zrealizowania i to bez jednego strzału oddanego prze Twoją flotę. To bardzo fajnie, jednak biorąc pod uwagę fakt, iż w pojedynczej bitwie mogą brać udział setki statków, kto z fanów gry zrezygnuje z możliwości pokazania pozostałym rasom, iż to on właśnie ma najpotężniejszą flotę w galaktyce.

Prace nad grą posuwają się szybko naprzód i szanse na to, iż następca ***Master of Orion 2*** ujrzy światło dzienne już wiosną są bardzo duże. Dystrybucją programu w Polsce zajmie się firma **CD Projekt.**



FREELANCER

SYMULACYJNA — *premiera: 2002*

Freelancer był tematem dnia jakiś czas temu, gdy **Microsoft** kupował firmę **Digital Anvil**, później o grze ucichło, choć prace nad nią wciąż posuwają się naprzód.

Swą otwartą strukturą **Freelancer** przypomina ***Elite***. Jesteś wolnym strzelcem, masz do dyspozycji statek, przed Tobą zaś mnóstwo systemów planetarnych, w których zawsze możesz znaleźć zajęcie. Wbudowany w grę generator misji oferować ma w zasadzie nieskończoną liczbę zadań. Ochrona konwoju, atak na bazę konkurencji, zwiad, polowanie na zbiega – opcji jest mnóstwo, a do tego czekają Cię jeszcze zadania związane z głównym wątkiem gry. Za każdą pomyślnie wykonaną misję czeka Cię nagroda, co z kolei umożliwia zakup lepszego statku, uzbrojenia i pancerza.

Podstawą **Freelancera** są oczywiście kosmiczne bitwy. Tutaj wymagania stawiane przed grą są olbrzymie, jednak na to, by sprawdzić, czy są one lepsze od tych z ***Freespace'a 2***, jak i ***X-Winga*** będziemy musieli jeszcze trochę poczekać.

IMPERIUM GALACTICA 3: GENESIS

STRATEGICZNA — *premiera: 2002*

Imperium Galactica 3, podobnie jak jej bezpośredni poprzednik, to gra, której nie da się łatwo zakwalifikować do jednego gatunku. Najwięcej jest tu elementów strategii, jednak sposób dowodzenia statkami w czasie bitwy upodabnia ten program także do symulacji – ze zdumieniem odkryjesz na przykład, iż musisz dbać o właściwy stosunek ładowania tarcz/silników/laserów (kłaniają się ***Freespace*** i ***X-Wing***). Dość skromna liczba jednostek biorących udział w bitwach, połączona z możliwością ich niezwykle dokładnego projektowania, może też sprawić, iż do swoich statków będziesz mógł się przywiązać niczym do ulubionego samochodu. Innym ku temu powodem jest to, iż zrezygnowano z bitew rozgrywanych na powierzchni planet – w **IG 3** walczył będziesz tylko w przestrzeni kosmicznej, choć położone w pobliżu planety, będą mogły wspomagać lub atakować Cię za pośrednictwem rozmieszczonych na ich powierzchni baz.

Akcja **Imperium Galactica 3** przenosi Cię w nieodległą przyszłość, kiedy to Ziemia zostaje podbita przez obcą rasę. Wraz z garstką ocalałych z pogromu, zaszyłeś się gdzieś na obrzeżach systemu słonecznego i stamtąd musisz poprowadzić krucjatę, by uwolnić swoją planetę. Zadanie to wplecione jest w niezwykle bogatą fabułę, która do tego stopnia zajęła uwagę twórców gry, iż całkowicie zrezygnowali z opcji multiplayer. Co więcej, ograniczony jesteś też tylko do jednej rasy – ludzi, zaś z pozostałymi sześcioma będziesz mógł w kampanii tylko walczyć.

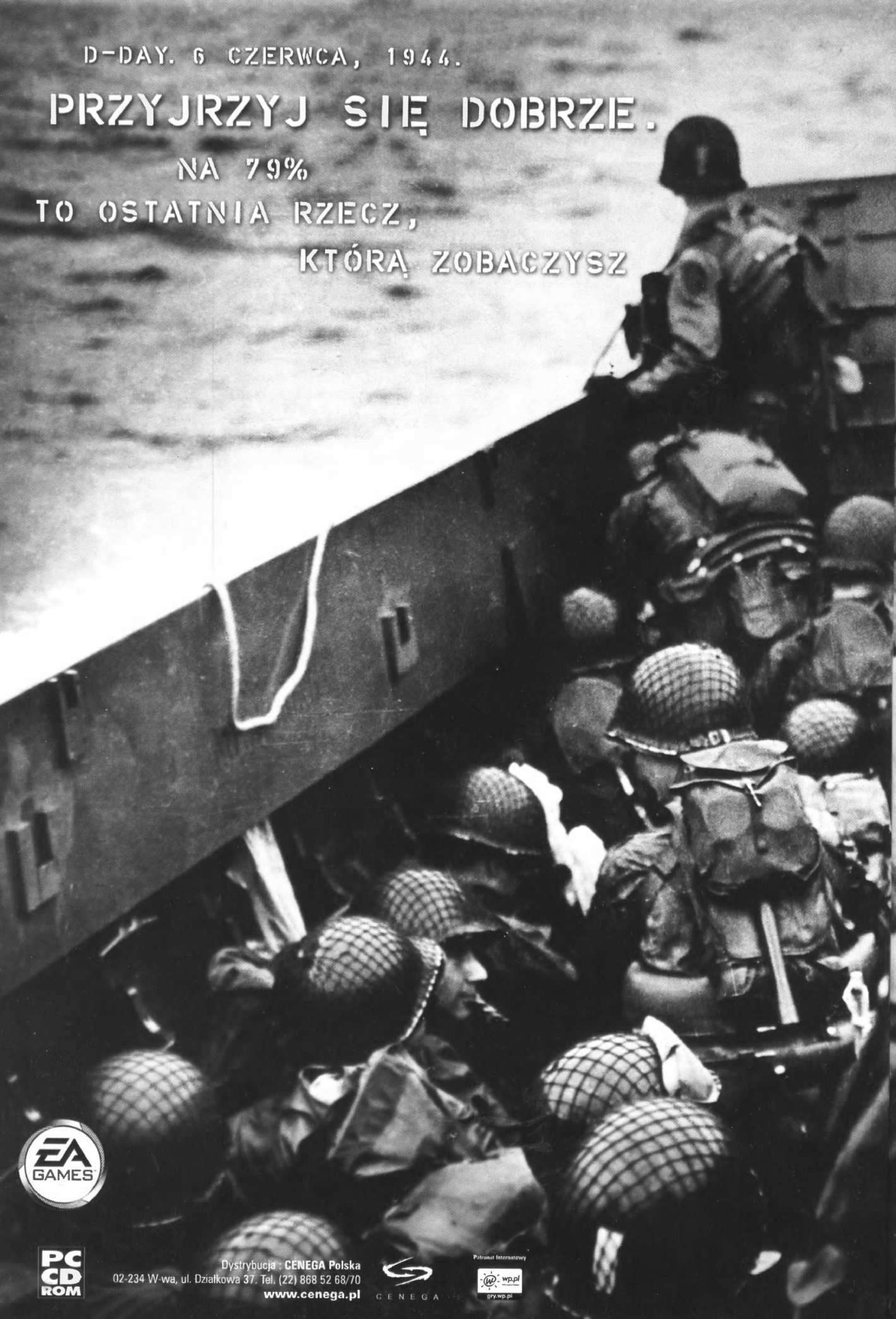
D-DAY. 6 CZERWCA, 1944.

PRZYJRZYJ SIĘ DOBRZE.

NA 79%

TO OSTATNIA RZECZ,

KTÓRĄ ZOBACZYSZ



EA GAMES

PC CD ROM

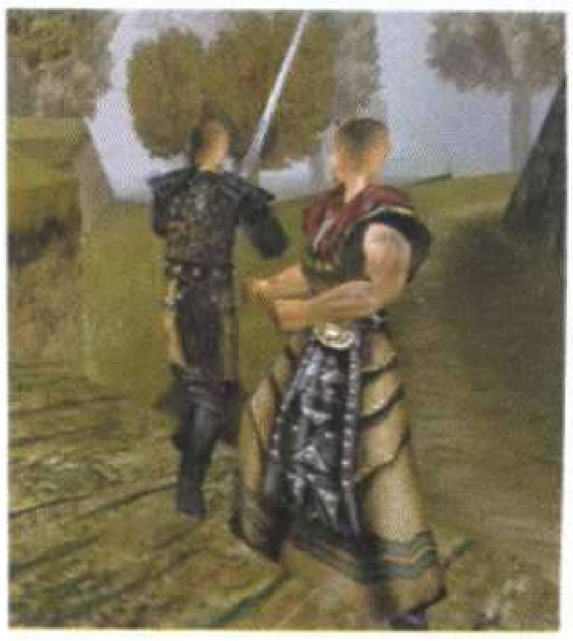
Dystrybucja : **CENEGA Polska**
02-234 W-wa, ul. Działkowa 37. Tel. (22) 868 52 68/70
www.cenega.pl

CENEGA

Patronat Internetowy
wp.pl
gry.wp.pl

MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT™

© 2002 Electronic Arts Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Oprogramowanie na licencji Id Software, Inc. ID Technology © 2001 Id Software, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Wszelkie znaki towarowe są prawną własnością posczególnych firm. EA GAMES™ to marka Electronic Arts™.



GOTHIC
TO NASZ PIERWSZY PROJEKT

Z Mike'iem Hoge, kierownikiem produkcji gry komputerowej Gothic, rozmawia Elektryczny

Gothic to jedna z najciekawszych produkcji cRPG ostatnich miesięcy. Zafascynowani owym nieprzeciętnym dziełem firmy Piranha Bytes, postanowiliśmy zadać pracującym tam ludziom kilka pytań odnośnie produktu, który lada chwila trafi do polskich sklepów.

Czy którakolwiek z osób pracujących nad Gothic współtworzyła wcześniej jakąkolwiek grę? Jeśli tak, jaki jest dorobek waszego zespołu?

Gothic to nasz pierwszy projekt (paru z nas pracowało wcześniej nad jednym lub dwoma niemieckimi tytułami, o których z pewnością nikt poza granicami Niemiec nie słyszał).

Po wydaniu wersji beta Gothica pojawiło się wiele opinii, że engine gry jest przestarzały. Dotarły do was takie głosy? Jak brzmi wasza odpowiedź na podobne zarzuty?

Gdyby to był shooter FPP powiedziałbym: „Tak, oczywiście". Jeśli chodzi o engine RPG: „Absolutnie nie" (Wystarczy popatrzyć na inne RPG-i 3D). Twórcy strzelanin 3D mają jedną przewagę: wystarczą im podstawowe elementy grywalności, resztę pracy mogą spokojnie poświęcić na grafikę i inne efekty. Gry RPG wymagają znacznie więcej. Naturalnym jest, że musieliśmy podzielić siły na różne ważne sprawy (grafika, efekty, sztuczna inteligencja, skomplikowany system dialogów, umiejętności, OGROMNY świat (żadne tam małe poziomy ze strzelanek) i tak dalej...).

Ludzie, którzy mieli już okazję zagrać w wersję beta narzekali często na niewygodny system sterowania – narzekania były głównie skierowane pod adresem kombinacji „akcja", wymagającej jednoczesnego wciśnięcia „CTRL" oraz strzałki w górę. Nie sądzisz, że jest w tym trochę prawdy?

Gothic był tworzony z myślą o graczach używających klawiatury. Jeśli grasz tylko przy użyciu klawiatury, nie powinieneś mieć żadnych kłopotów. WIĘKSZOŚĆ (około 80-90%) ludzi, którzy narzekali na interfejs, przyznała, że po chwili przyzwyczajali się do niego i nie sprawiał im później kłopotów. Tym, którzy nie załapali jednak idei sterowania w Gothicu (lub nie mieli wystarczająco wiele cierpliwości) i uważali, że interfejs jest irytujący, mogę powiedzieć dwie rzeczy:
a) zagrajcie w Quake'a :)
b) macie rację, interfejs mógł być lepszy :)

Skąd wzięliście rewelacyjny pomysł umieszczenia akcji Gothica pod magiczną kopułą? Może jakieś inspiracje filmowe, książkowe, albo komiksowe?

Pomysł jest nasz własny, szukaliśmy jakiegoś sposobu, żeby ograniczyć świat (i koniecznie nie chcieliśmy umieszczać akcji na wyspie). Stąd właśnie narodził się pomysł kolonii karnej...

Jak wiele swobody w Gothicu ma gracz pod względem rozwoju postaci? Czy istnieje kilka możliwych zakończeń gry, czy tylko jedno, za to z wieloma drogami doń prowadzącymi?

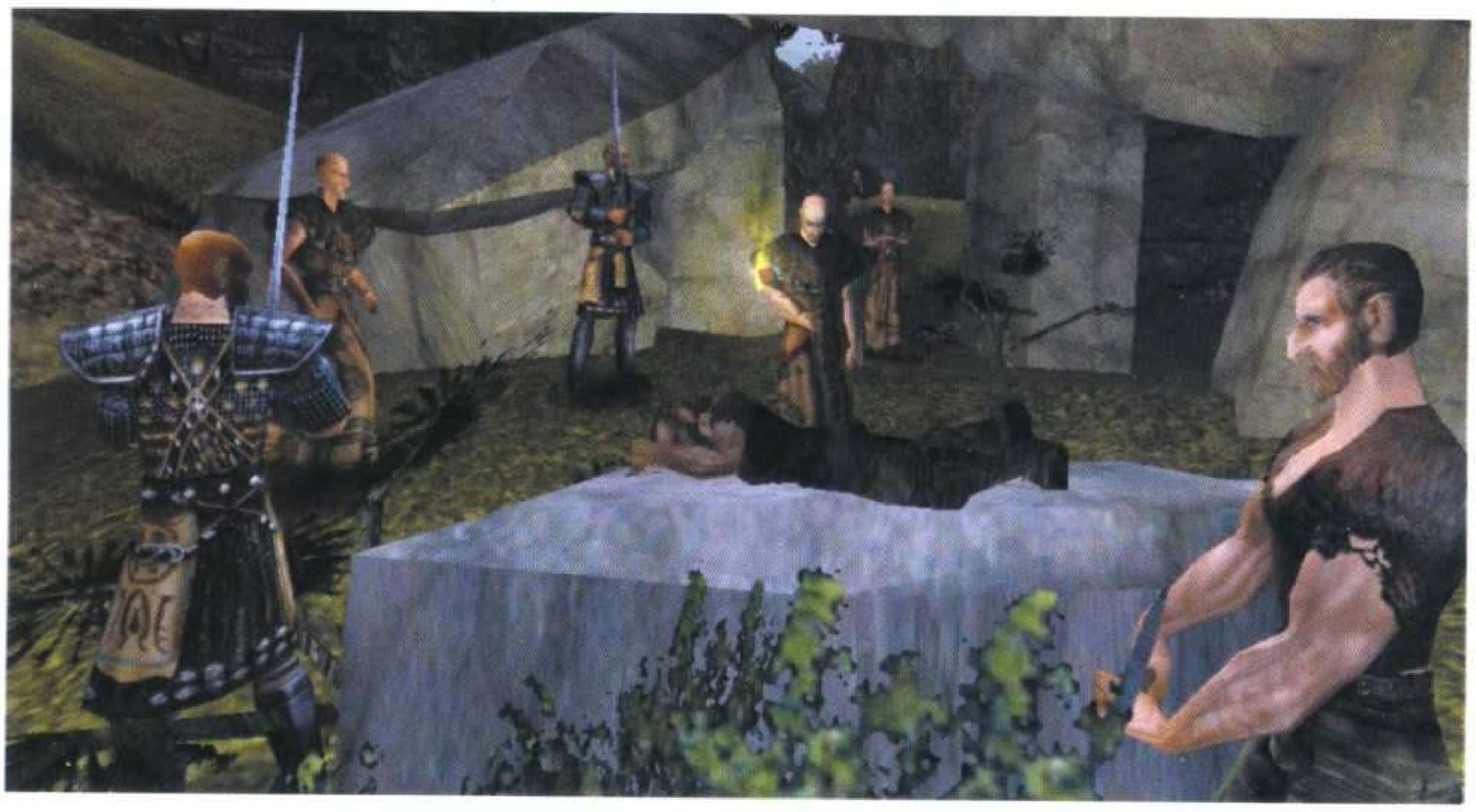
Jest tylko jedno zakończenie, ale wiele sposobów, w jakie można je osiągnąć. To co zrobisz w pobocznych misjach, zależy tylko od Ciebie (możesz nawet wypełniać niektóre zlecenia dla frakcji, do których się nie przyłączyłeś).

Co sądzicie o współczesnym kierunku rozwoju cRPG? Czemu zdecydowaliście się na konwencję TPP, zamiast sposobu przedstawienia akcji rodem z Baldur's Gate lub Falloutów?

3D jest znacznie bardziej przekonywujące – to chyba na tyle w tej kwestii.

Co zamierzacie robić po Gothicu? Jakieś plany na najbliższą przyszłość (choćby i mgliste)?

Nie mogę jeszcze niczego zdradzić, ale już wkrótce ogłosimy nasze plany oficjalnie. No może powiem choć jedno – historia Gothica jeszcze nie dobiegła końca... ❐



WIZARDRY 8
TO NASZA OSTATNIA GRA...

Z Lindą Currie, przedstawicielką prasową firmy Sir Tech, twórców serii Wizardry, rozmawia Elektryczny

Dlaczego tak wiele czasu zajęło wam stworzenie ósmej części Wizardry. Jeśli mnie pamięć nie myli, pierwsza wersja siódemki ukazała się w 1992 – to już 10 lat!

Sirtech Canada pracował nad Wizardry 8 przez 4 lata (nie 10). Zaczęliśmy pod koniec 1996 ale w pracach brało wtedy udział tylko kilku ludzi. Zespół powiększył się w 1997, ale nadal napotykaliśmy na niespodziewane przeszkody. Projekt stworzenia tej gry był ogromnym przedsięwzięciem, bądź co bądź przeniesienie wszystkiego w trzeci wymiar w znaczący sposób zmieniało wiele rzeczy. Momentami dużym wyzwaniem było rozwiązywanie spraw związanych z projektem tak, by cała gra miała nową jakość, ale nadal nosiła w sobie ducha serii Wizardry – to w zasadzie był nasz najważniejszy cel i wydaje nam się, że go osiągnęliśmy.

Poza tym mieliśmy kilka problemów z technologią, na którą kupiliśmy licencję... jak się okazało nie była tak SKOŃCZONA jak sądziliśmy na początku... po tym jak pracowaliśmy nad nią przez rok, zdecydowaliśmy się w końcu przenieść wszystko z C na C++. No i najważniejsze – stworzenie Wizardry 8 pochłonęło sporo pieniędzy, a zdarzały się nam chwile, że byliśmy zupełnie „goli".

Co uważacie za najważniejszą innowację w systemie Wizardry 8 w porównaniu z poprzednimi częściami jak Bane of the Cosmic Forge, czy Crusaders of the Dark Savant?

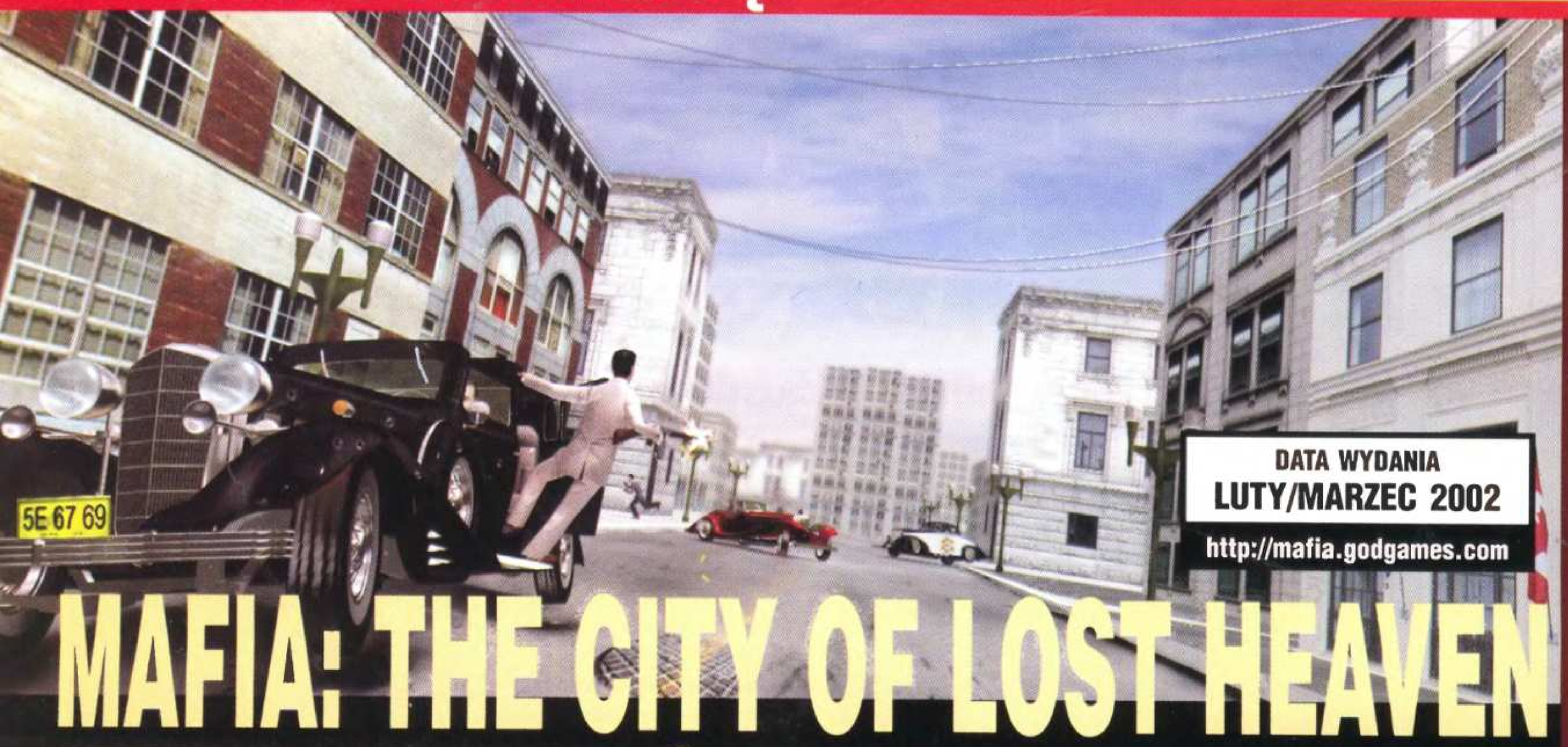
Cóż, sądzimy, że wszystko w Wizardry 8 to ważne innowacje. Takie rzeczy jak możliwość wyboru między walką w rundach lub czasie rzeczywistym, ustawienia formacji drużyny i unikalny system magii Wizardry 8 z niespotykaną możliwością wybierania celów, sprawiają na przykład, że walka jest w tej grze niepowtarzalnym zjawiskiem, jakiego nikt nie doświadczył do tej pory w grach. Dalej, interakcja z bohaterami niezależnymi jest prosta w obsłudze, jednocześnie zaś daje graczowi poczucie, że kontroluje konwersację i decyduje o tym, czego się dowiaduje. Przyjrzeliśmy się i poszerzyliśmy wiele opcji. Rozwój postaci jest naprawdę dopracowany, a każdy Twój wybór znacząco wpływa na to, kim staną się Twoi ludzie. Oczywiście cały świat 3D, a inteligentne potwory, które go zamieszkują, nie są czymś co cechuje wyłącznie Wizardry 8, ale i one różnią się znacznie od tego co można w tej kwestii zaobserwować w cRPG-ach, w których potwory po prostu stoją jak kołki, „budząc" się do życia dopiero gdy zobaczą drużynę.

Ilu członków zespołu pracowało przy którejkolwiek z pierwszych części serii Wizardry, a może cały zespół składa się jedynie z ludzi, którzy nie mieli żadnego doświadczenia z cyklem aż do teraz?

Większość zespołu Wizardry 8 nie brała udział w pracach nad żadną z poprzednich gier z serii, ale biorąc pod uwagę, że grupa składała się głównie z maniakalnych graczy RPG, jestem pewna, że każdy z nich bawił się poprzednimi częściami w swoim czasie. Kilkoro z nas pracowało w firmie jeszcze za czasów pierwszego Wizardry, ale nasza praca nie była związana z samym programowaniem.

Właśnie skończyliście Wizardry 8, za co teraz weźmie się Sir-Tech. Czy będzie to może kolejny Jagged Alliance, Wizardry 9, czy też coś zupełnie innego?

Niestety Sirtech Canada nie zdołał zabezpieczyć ostatnio niezbędnych funduszy, co zmusiło nas do chwilowego zrezygnowania z grup developerów w lipcu 2001 roku. Po czterech latach pracy nad Wizardry 8 będziemy się teraz koncentrować na pomocy technicznej dla tego produktu, ale nie będziemy już robić nowych tytułów. Wizardry 8 to być może nasza ostatnia gra. ❐



DATA WYDANIA
LUTY/MARZEC 2002

http://mafia.godgames.com

MAFIA: THE CITY OF LOST HEAVEN

MROCZNA KARIERA TAKSÓWKARZA-GANGSTERA

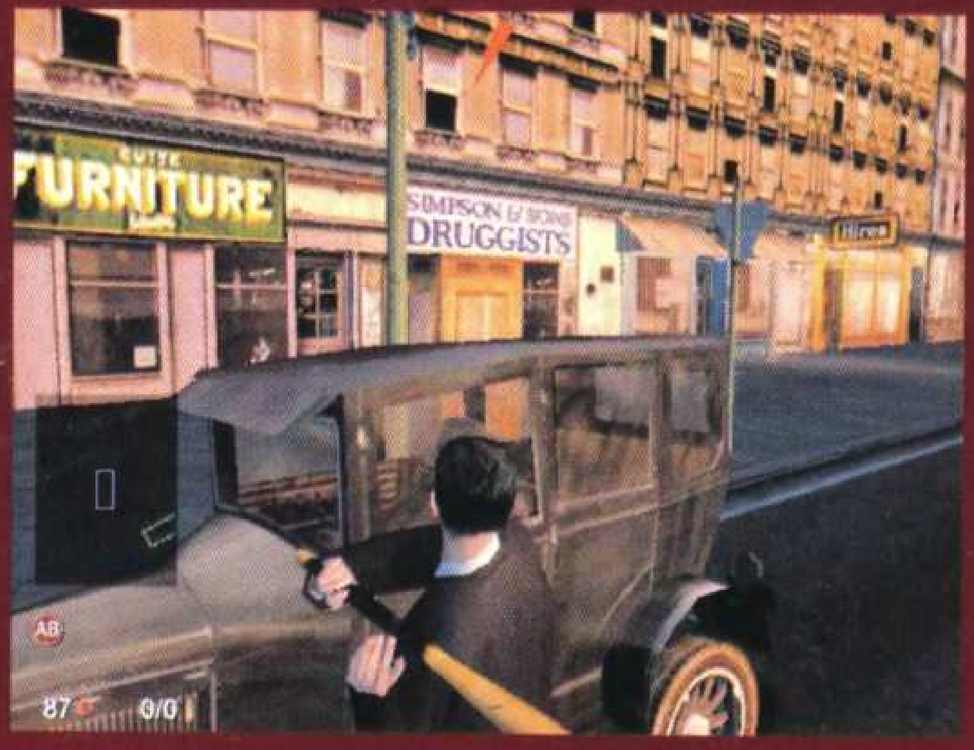
baRTeS

Któż z nas nie słyszał o legendach gangsterskiego światka z czasów prohibicji w Stanach Zjednoczonych. Tacy ludzie jak Al Capone czy Bugsy kroczyli w życiu po pełnej niebezpieczeństw drodze występku, ale jednocześnie ich biografie do dziś są dla nas fascynujące. Podobnie musieli sądzić czescy programiści z **Illusion**, bowiem ich najnowsza gra, **Mafia: The City of Lost Heaven**, rozgrywa się właśnie w czasach największego rozkwitu gangsterskich organizacji.

W przybliżeniu mamy rok 1930, znalazłeś się w wyimaginowanym amerykańskim mieście o nazwie Lost Heaven (Zagubiony Raj), masz na imię Tommy i jesteś taksówkarzem. Swoje miasto o powierzchni około dwudziestu kilometrów kwadratowych kochasz i znasz, jak własną kieszeń. Uwielbiasz wozić pasażerów ulicami centrum, a także przez chińską dzielnicę, czy Małe Włochy (Little Italy). Czasami trafi Ci się kurs za miasto, wtedy możesz się spokojnie rozpędzić i podziwiać urokliwe, przedmiejskie krajobrazy. Wydaje się, że żyjesz w Raju i to bynajmniej wcale nie zagubionym. Sielanka trwała do momentu, kiedy zdołałeś uratować z opresji grupę gangsterów z rodziny Salieri. Dowodom wdzięczności nie ma końca. Zakładasz elegancki garnitur i kapelusz, zmieniasz wyraz twarzy. Moje gratulacje: właśnie zostałeś gangsterem.

Twoja nowa rzeczywistość

Jeśli wydaje Ci się, że znalazłeś się na planie gangsterskiego filmu, to pozwól, że od razu Cię wyprowadzę z błędu. Choć to, co wokół Ciebie się rozgrywa wygląda jak sceny wyjęte prosto z „Nietykalnych", to jednak w istocie jest to Twoja nowa rzeczywistość. Nie ma zbyt wiele czasu na pogaduchy, bowiem Don Salieri ma dla Ciebie dwadzieścia misji nie do odrzucenia. Początkowo jesteś ostrożnie sprawdzany i otrzymujesz całkiem niewinne polecenia przewiezienia kogoś w inny punkt miasta, ewentualnie wykończenie jakiejś drobnej płotki w szeregach rywalizującej rodziny. Nic nadzwyczajnego, nieprawdaż? Masz więc sporo czasu na podziwianie wnętrz klubów, restauracji czy hoteli należących do mafii. Nigdy byś pewnie nie przypuszczał, że gangsterzy mają aż tak dobry gust: piękne żyrandole, sofy obite skórą, przepiękne pokoje ze stołami bilardowymi, wszystko bijące w oczy urodą i przepychem. Dodatkowo Twój nowy ojciec chrzestny ma do dyspozycji około sześćdziesięciu wspaniałych samochodów i nic nie stoi na przeszkodzie, byś, pnąc się po szczeblach gangsterskiej kariery, korzystał z coraz lepszych i szybszych aut. Ach, jak się nimi jeździ... Tylko prawdziwy miłośnik motoryzacji jest w stanie do-



CHŁOPCY Z FERAJNY

Firma Illusion Softworks to jeden z najszybciej rozwijających się teamów developerskich w naszej części Europy. Dwa lata temu stworzyli wyśmienitego Hidden & Dangerous, obecnie kończą zaś prace nad swoją gangsterską Mafią. Udało nam się namówić ich na mały wywiad o tym, czy jest Mafia i dlaczego może się podobać.

ŚGK: Czy ktokolwiek z zespołu pracującego nad Mafią uczestniczył wcześniej w produkcji innych gier? Jeśli tak, to w których?

Illusion Softworks: Wielu z nas współtworzyło grę Hidden and Dangerous, natomiast pozostali brali udział w mniejszych projektach, na przykład w produkcji przygodówek przeznaczonych do dystrybucji tylko na terenie Czech. Duża część zespołu to absolwenci akademii sztuk pięknych. Ładnych parę lat temu pracowałem razem z Peterem Vochozką przy tworzeniu gier na Amigę i kiedy on założył firmę Illusion, zaprosił mnie, bym dołączył do zespołu.

ŚGK: W jaki sposób narodził się pomysł stworzenia Mafii? Dlaczego wybraliście akurat Amerykę lat trzydziestych zeszłego stulecia?

IS: Pomysł na Mafię pojawił się gdzieś tak pod koniec produkcji Hidden and Dangerous, kiedy to zastanawialiśmy się, co by tu następnego zrobić. W pewnym momencie przypomniały mi się moje ulubione filmy gangsterskie i wtedy zdałem sobie sprawę, że praktycznie nie robi się gier dotyczących gangsterów, prohibicji i pościgów samochodowych. Następnego dnia przedstawiłem swój projekt zespołowi i wszyscy się do niego zapalili.

ŚGK: Opowiedz nam trochę o fabule i głównym bohaterze.

IS: Historia jako żywo przypomina „Chłopców z ferajny". Rzecz nie rozbija się o jakieś pojedyncze cele, tylko o prowadzenie trybu życia w stylu gangstera z lat trzydziestych. Oczywiście wypełniać będziesz zadania wyznaczone Ci przez ojca chrzestnego, będziesz spotykać ludzi, nawiązywać kontakty oraz przyjaźnie. Jednakże w pewnym momencie rozpęta się prawdziwa wojna między dwiema konkurującymi ze sobą rodzinami mafijnymi i zmuszony zostaniesz do walki w obronie interesów jednej z nich. Nagle okaże się, że „przyjaciele" Cię opuścili, a życie gangstera odsłania swoje ciemne strony.

ŚGK: Stworzyliście wirtualne miasto Lost Heaven. Jakiej jest ono wielkości i ile czasu zajęło Wam jego stworzenie?

IS: Pracowaliśmy nad tym około trzech lat – czyli mniej więcej tyle samo czasu, co reszta prac nad grą. Co i rusz nanosiliśmy poprawki, ulepszaliśmy niektóre elementy, aż w końcu uzyskaliśmy zadowalający efekt, zarówno pod względem piękna jak i płynności działania.

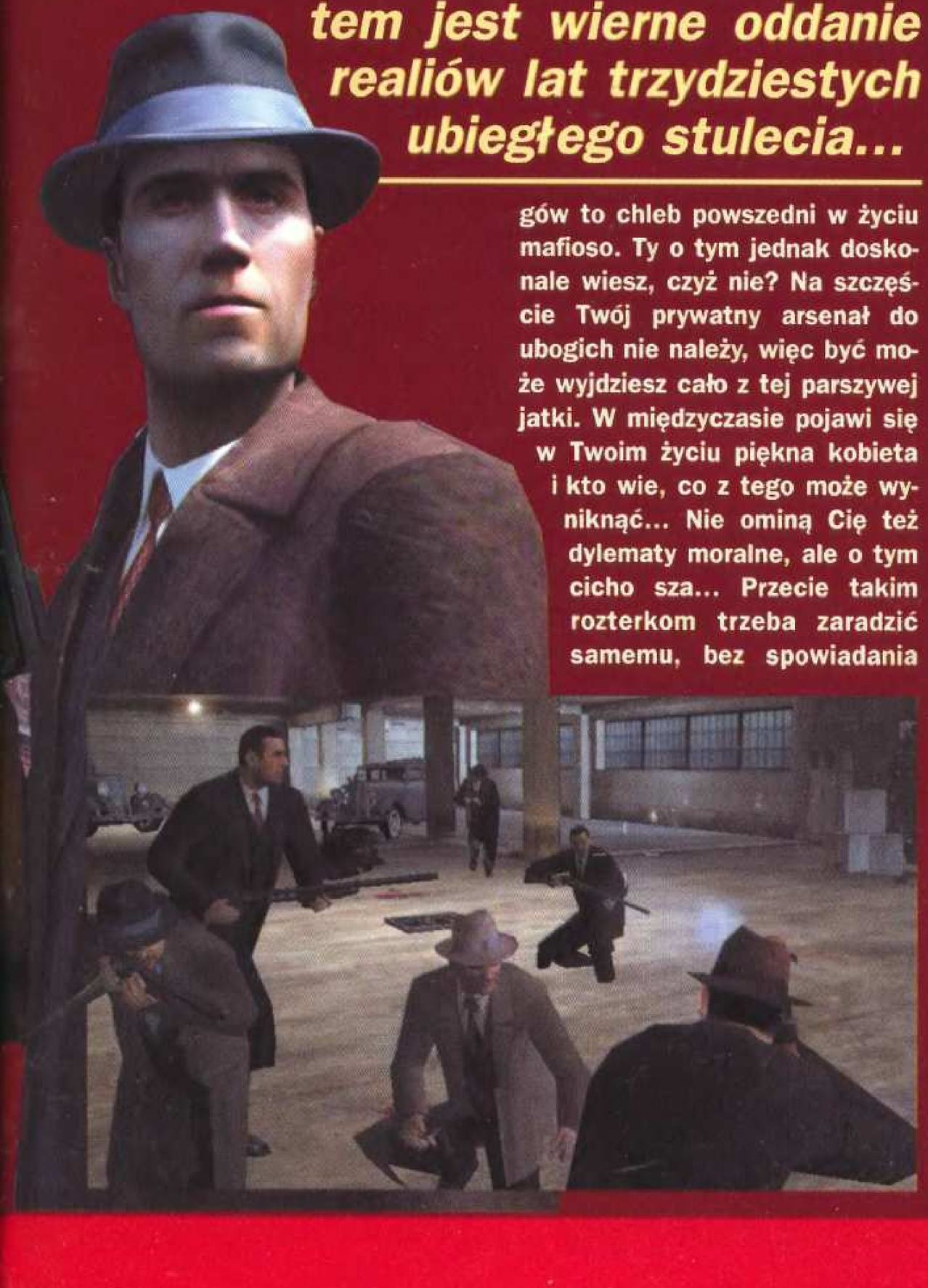
ŚGK: Trailer pokazał, że jazda samochodem to bardzo ważny element gry. Czy mógłbyś powiedzieć o tym coś więcej?

IS: W grze znajdziesz mnóstwo samochodów wyprodukowanych między 1928 a 1938 rokiem. Zaczynasz od prowadzenia powolnych staruszków, a kończysz na sportowych wozach, które są w stanie osiągnąć nawet do 200 km/h. Łącznie to około 60 modeli starych samochodów o najlepszej fizyce jazdy w historii gier komputerowych. Tak, to nie żarty, fizyka naprawdę jest niewiarygodna, a moje słowa nie mają absolutnie nic wspólnego z działalnością marketingową! Nad fizyką jazdy pracowaliśmy prawie dwa lata. Aby osiągnąć najwyższy poziom realizmu, konsultowaliśmy się ze specjalistami w tej dziedzinie i możemy ze spokojnym sumieniem stwierdzić, że uczyniliśmy wszystko, co tylko było możliwe, by fizykę wznieść na najwyższy możliwy poziom. Taka wypowiedź z reguły skutkuje następnym pytaniem typu: „Czy w związku z powyższym nadal da się w to grać?". Odpowiedź brzmi: zdecydowanie tak. Realistyczne gry na ogół są równocześnie bardzo trudne, jednak w wielu przypadkach tak naprawdę one wcale nie są realistyczne, a jedynie trudne. Mimo to, nadal większość ludzi kojarzy realizm z wysokim poziomem trudności. Naszym celem był mariaż realizmu z wygodą oraz przyjaznym poziomem trudności.

cenić nie tylko piękno, ale przede wszystkim fizykę jazdy tych cudów na czterech kołach. Nic więc dziwnego, że w przerwach między jedną misją a drugą lubisz te wozy testować na specjalnie do tego przygotowanych, trasach. Zresztą, jeśli lubisz smak rywalizacji, to spieszę poinformować, że rychło znajdzie się dla Ciebie sieć konkurentów.

Wróćmy jednak do Twoich podstawowych zadań. Don Salieri wygląda na coraz bardziej zadowolonego z Twoich usług. Spirala mrocznych czynów zaczyna się mocno nakręcać: nagle okazuje się, że musisz pomóc w przemycie alkoholu, obrabować bank, uciszyć burmistrza. Ciągle mało adrenaliny w Twojej krwi? To się na pewno zmieni, gdy przyjdzie Ci wziąć udział w typowych porachunkach mafijnych w podziemnym garażu, bo widzisz, zapomniałem nadmienić, że wojna gangów to chleb powszedni w życiu mafioso. Ty o tym jednak doskonale wiesz, czyż nie? Na szczęście Twój prywatny arsenał do ubogich nie należy, więc być może wyjdziesz cało z tej parszywej jatki. W międzyczasie pojawi się w Twoim życiu piękna kobieta i kto wie, co z tego może wyniknąć... Nie ominą Cię też dylematy moralne, ale o tym cicho sza... Przecie takim rozterkom trzeba zaradzić samemu, bez spowiadania

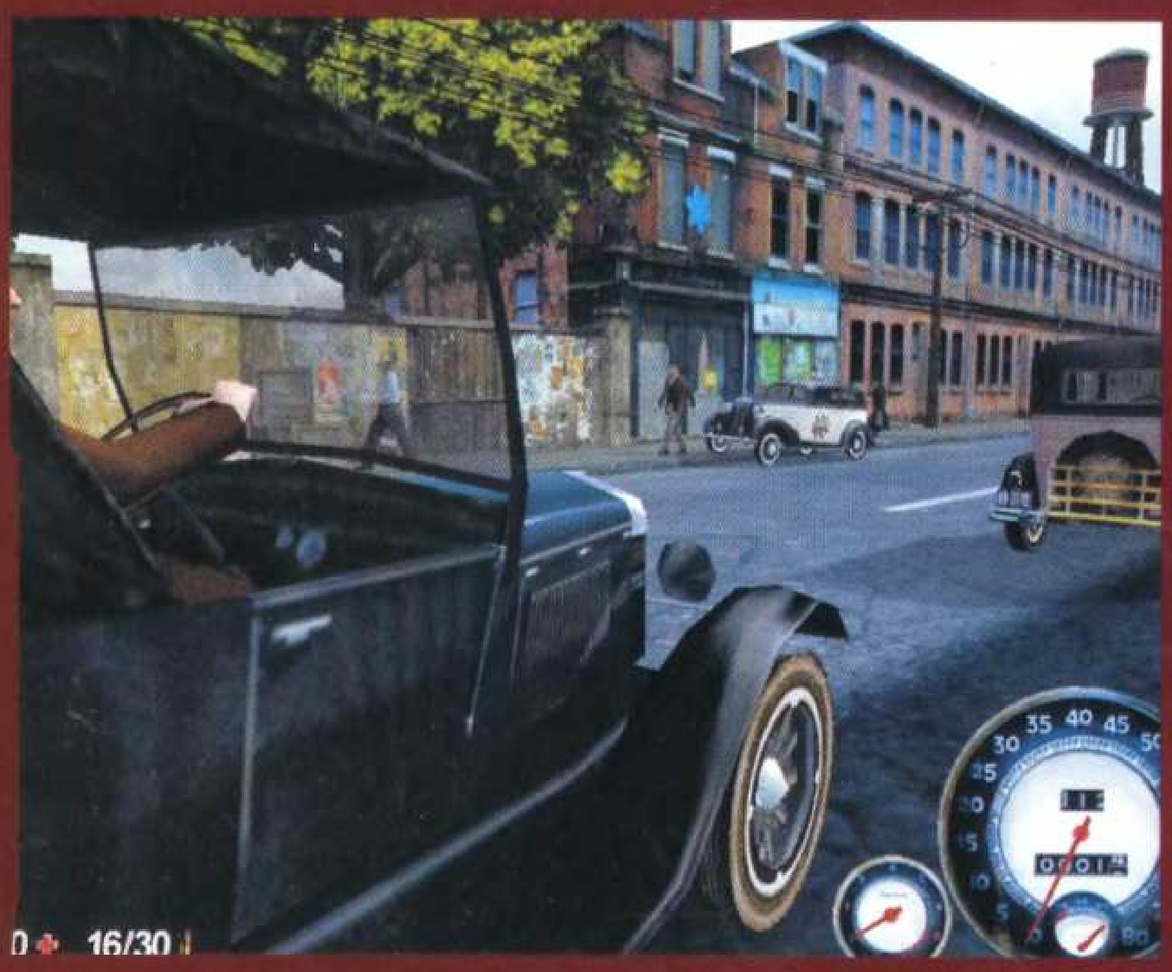
Widać wyraźnie, że twórcy wykonali olbrzymią pracę w dziedzinie badań historycznych, czego efektem jest wierne oddanie realiów lat trzydziestych ubiegłego stulecia...



się na forum publicznym – bądźże prawdziwym mężczyzną! Na każdym kroku postawa macho jest jak najbardziej wskazana, jako że Twoje środowisko przepełnione jest mocnymi czynami, opisane mocnymi słowami i okraszone mocnymi scenami. Tylko niech Cię nie ponosi ułańska fantazja: myślisz, że bezkarnie będziesz mógł rozjeżdżać przechodniów, dla zgrywy mordować staruszki i nagminnie przejeżdżać na czerwonym świetle? Nie, mój drogi, tu nie ma miejsca na szczeniackie popisy, takie zachowanie nie zostanie Ci puszczone płazem. Zapamiętaj sobie raz na zawsze, że w Lost Heaven gliniarze nie patyczkują się z takimi, jak Ty! Skończysz w pace prędzej niż Ci się wydaje młody człowieku, więc póki co zachowaj rozsądek i zimną krew.

To nie był film

Pstryk! Zapaliłem światło i odszedłem na chwilę od ekranu komputera, by ochłonąć z wrażenia, jakie wywarła na mnie beta gry **Mafia: The City of Lost Heaven**. Choć była to wersja, nad którą czescy producenci z **Illusion** muszą jeszcze mocno popracować, jednak już teraz widać, że będzie to prawdopodobnie absolutny hit tego sezonu. Przede wszystkim autorzy fundują nam cudowny silnik graficzny własnej produkcji i śmiem twierdzić, że będzie to ścisła czołówka światowa. Realistycznie wyglądające miasto urzeka zarówno scenami pościgów, jak i krajobrazami roztaczającymi się przed oczami gracza, a wnętrza budynków zniewalają dbałością o każdy, najdrobniejszy nawet detal dekoracji. Widać wyraźnie, że twórcy wykonali olbrzymią pracę w dziedzinie badań historycznych, czego efektem jest wierne oddanie realiów lat trzydziestych ubiegłego stulecia – dotyczy to zarówno doboru samochodów, broni, jak i wyglądu budynków, czy też wreszcie kostiumów postaci. **Mafia: The City of Lost Heaven** ukaże się już niebawem i jest to pozycja, której nie może pominąć żaden szanujący się mafioso. A tak na poważnie: jeśli lubisz gry zręcznościowe, a także wyścigi samochodowe, a do tego nie stronisz od filmów gangsterskich, to gra ta z całą pewnością przypadnie Ci do gustu. ❐



IS: Samochody używane są jako główny środek transportu w granicach miasta, czasem pomagają w ucieczce, bądź też pościgu za rywalami itd. W tej materii Mafia przypomina grę Driver, ale jest o wiele bardziej zróżnicowana, a ponadto łączy element wyścigowy z innymi zadaniami – na przykład musisz kogoś zawieźć w pewne miejsce, po opuszczeniu wehikułu wykonać zadanie, po czym ponownie do pojazdu wsiąść i uciec przed pościgiem policji.

ŚGK: Czy można tak po prostu włóczyć się bez celu po ulicach? Jak dużą swobodę gracz będzie posiadał podczas wykonywania misji?

IS: To już zależy od charakterystyki misji. Tak czy inaczej, istnieje przecież opcja FREE RACE, gdzie gracz może sobie swobodnie pojeździć ulicami miasta.

ŚGK: Jakiego typu misji możemy się spodziewać?

IS: Każda misja posiadać będzie charakterystyczne dla siebie zadania. W niektórych Twoim zadaniem będzie obwożenie pasażerów po mieście lub zastrzelenie kogoś, ale na późniejszym etapie wykonywać będziesz bardziej skomplikowane zadania – przyjdzie Ci transportować alkohol przez kanadyjską granicę, ukraść dokumenty z dobrze strzeżonego domu, obrabować bank, a nawet wygrać rajd samochodowy prowadząc stare Bugatti (firmowy kierowca Twojej rodziny akurat się rozchorował). Zadania stopniowo rozwijają fabułę.

ŚGK: Czy prowadziliście historyczne badania podczas tworzenia Mafii? Czy włączono jakieś typy broni bądź modele samochodów, których nie znaleźlibyśmy w 1930 roku?

IS: Wszystko tu jest oparte na prawdziwym sprzęcie z lat trzydziestych. Nasze badania były bardzo rozległe, obejrzeliśmy mnóstwo filmów, zebraliśmy tysiące zdjęć z tego okresu, przeczytaliśmy dużą liczbę książek.

ŚGK: Na co stać Wasz silnik? Czy mógłbyś go porównać do innych engine'ów dominujących aktualnie na rynku?

IS: Nasz jest najlepszy :-). Naprawdę lubię LS3D, wydaje się on o wiele potężniejszy niż inne obecne na rynku. Kiedy porównasz go z innymi silnikami, patrząc na rozległość przestrzeni, szczegóły tekstur i liczbę wielokątów, to trudno Ci będzie znaleźć engine, który by był w stanie choćby zbliżyć się do LS3D. Inna sprawa, że nasi artyści graficy zdołali właściwie go wykorzystać.

ŚGK: Jak sprawa wygląda z poziomem sztucznej inteligencji?

IS: Przeciwnicy są na tyle inteligentni, na ile się da. Działają w grupach, potrafią się kryć, ponadto wpadają w różne nastroje. Jednak nadal to tylko NPC sterowany przez procesor o małej wydajności, programowany w przeciągu kilkunastu miesięcy :-).

ŚGK: Jakie będą wymagania sprzętowe dla Mafii?

IS: Gra będzie działać w miarę poprawnie (choć nie tak szybko, jak powinna) na procesorze 500 MHz przy 128 MB RAM i karcie NVidia GeForce 32 MB.

ŚGK: Czy dołączycie multiplayer?

IS: Na razie tylko tryb rajdowy. Reszta będzie wydana później, być może jako dodatkowy dysk, patch.

ŚGK: Jaka Twoim zdaniem jest najsilniejsza strona Mafii, czym jest ona w stanie przyciągnąć rzesze graczy komputerowych?

IS: Fizyka, grafika, przerywniki filmowe, fabuła. Wszystkie powyższe elementy są bardzo oryginalne w porównaniu ze standardowymi grami PC.

ŚGK: Czy macie jakieś konkretne plany produkcyjne po skończeniu Mafii?

IS: Na razie ciężko powiedzieć coś bliższego.

ŚGK: Czy ktoś z Waszego zespołu produkcyjnego należy do zorganizowanej grupy przestępczej?

IS: Oczywiście, David należy.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

INTERIA.PL poleca
www.interia.pl

SERIOUS SAM

DRUGIE STARCIE

PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA

GB
WERSJA ANGIELSKA

POLECAJĄ:

- CD-ACTION - 9/10
- onet.pl - 5/5
- CLICK! - 5,5/6
- ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH - 8/10
- STREFA - 10/10
- wp.pl gry.wp.pl - 10/10
- GRY OnLine www.gry-online.pl - 90%
- HOGA.PL GRY KOMPUTEROWE - 9,5/10

Serious Sam powraca zdecydowanie bardziej spektakularnie niż dotąd! Druga część oprócz dwóch wersji językowych oraz okazyjnej ceny, terminowany jak nigdy wcześniej szokuje nowym niezwykle efektownym silnikiem graficznym i niesamowitym uzbrojeniem takim jak mordercza piła, czy miotacz płomieni. Dodatkowo w pudełku z grą znajdziesz wyjątkowy prezent od firmyPlay-it: "poważną" wywieszkę na drzwi.

współwydane przez:
PLAY-IT
www.play-it.pl
2K GAMES
GATHERING OF DEVELOPERS

opracowane przez:
CROTEAM

patronat:
TENBIT.pl

Croteam, the Croteam logo, Serious Sam, and the Serious Sam logo are trademarks of Croteam Ltd. Godgames and the Godgames logo are trademarks of Take-Two Interactive Software. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners. © 2002 Take-Two Interactive Software. All Rights Reserved.

JAZZ & FAUST

PRZYGODÓWKA O DWÓCH TWARZACH

Adam Gregrowicz

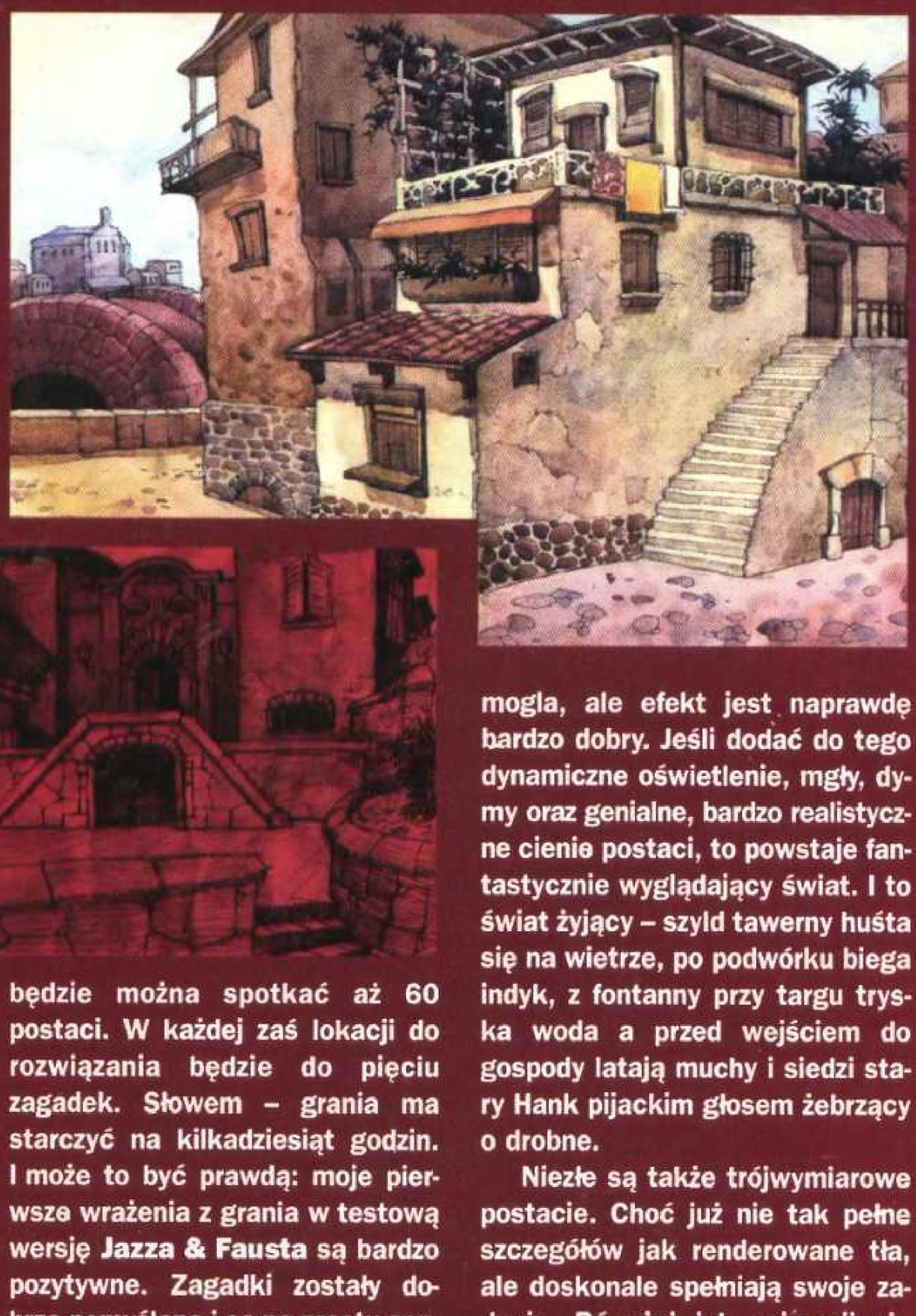
DATA WYDANIA
pierwszy kwartał 2002
http://www.manta.com.pl/polish/software/jazz.htm

Niełatwo ostatnimi czasy o dobre przygodówki. Na dobrą sprawę, niełatwo o przygodówki w ogóle, tym uważniej należy się więc przyglądać każdej informacji o nowo powstającej grze tego typu. **Jazz & Faust** powstała w rosyjskiej firmie **1C Company** i wszystko wskazuje na to, że ma spore szanse na przebicie się na światowych rynkach. A na pewno w Polsce, choćby dlatego, że firma **Manta Multimedia** przygotowuje polską wersję językową tego tytułu. Oraz oczywiście dlatego, że wykazuje zadatki na naprawdę dobrą grę.

Jazz & Faust należy do gatunku przygodówek, które na własny użytek nazywam półtora-wymiarowymi (od połowy trójwymiarowych). Oznacza to po prostu gry w których w pełni trójwymiarowe postacie poruszają się na statycznych, prerenderowanych tłach. Bodajże pierwszą tego typu pozycją było niezapomniane ***Alone in the Dark***, choć chyba większy nacisk położony był tam na część zręcznościową niż przygodową. Gatunek ten stał się obecnie swojego rodzaju standardem. Wystarczy wspomnieć najnowszą część Małpich Wysp – ***Escape from Monkey Island***, ***In Cold Blood*** czy też ***Drogę do El Dorado***.

Jak wskazuje tytuł gry, jej bohaterowie to Jazz oraz Faust. Na samym początku będziesz mógł określić, którą postacią chcesz zagrać, przy czym wybór ten będzie miał znaczący wpływ na przebieg rozgrywki. W praktyce więc **Jazz & Faust** to dwie gry. I choć część zadań i sytuacji jest dla obu postaci identyczna, to dużo jest także momentów niepowtarzalnych. A już najciekawiej robi się, gdy Jazz spotyka na swojej drodze Fausta i na odwrót. Prawda, że brzmi to bardzo intrygująco. Tym bardziej, że obaj bohaterowie mocno się od siebie różnią. Faust jest dosyć zamożnym kapitanem własnego statku, co jednak nie przeszkadza mu oddawać się wielogodzinnym marzeniom i rozmyślaniom. To nieuleczalny romantyk, nie postrzegający świata jako obiektu dającego mu życie, przyjemności i korzyści, tylko jako inspirację do rozważań i kontemplacji. Natomiast Jazz to przemytnik, szmuglujący co się da. Pochodzi z przeciwległego brzegu ogromnego morza, kraju, w którym chciwość jest siłą napędową życia. Mimo że uważa się za pragmatyka, to i tak zawsze wpakuje się w ryzykowne przedsięwzięcia. Nic dziwnego, że często ponosi porażki i wpada w tarapaty, z których jednak zawsze udaje mu się jakoś wykaraskać.

Akcja gry osadzona jest w realiach starożytnego Wschodu i dzieje się w trzech różniących się od siebie krainach – miasteczku handlowym, pustyni oraz na małej wyspie pośrodku oceanu. Podczas swoich wędrówek dwaj główni bohaterowie odwiedzają tawerny pełne podejrzanych typów, oazy, w których odpoczywają utrudzeni wędrowcy, wielkie miasta i opuszczone wybrzeża. Autorzy gry podają, że **Jazz & Faust** to ponad 70 lokacji, w których



będzie można spotkać aż 60 postaci. W każdej zaś lokacji do rozwiązania będzie do pięciu zagadek. Słowem – grania ma starczyć na kilkadziesiąt godzin. I może to być prawdą: moje pierwsze wrażenia z grania w testową wersję **Jazza & Fausta** są bardzo pozytywne. Zagadki zostały dobrze pomyślane i są po prostu sensowne. Nie udało mi się napotkać zadania, które polegało by na jakimś czysto abstrakcyjnym myśleniu czy też desperackim próbowaniu użycia każdego przedmiotu po kolei. Nie, zagadki w grze są pomyślane w ten sposób, że wszystko z czegoś wynika i najzwyczajniej w świecie ma sens. Zresztą gra jest raczej poważna i brak w niej miejsca na jakieś szalone wybryki i głupkowate żarty – „poziom powagi" oscyluje gdzieś w okolicach ***The Longest Journey***.

Interfejs zastosowany w grze nie odbiega od dzisiejszych standardów – to typowy point and click, w którym kształt kursora zmienia się w zależności co z danym przedmiotem lub osobą można zrobić. To zresztą bardzo dobry system, doskonale nadający się do grania.

Słowa uznania należą się także autorom grafiki, a szczególnie przepięknych plansz. Oglądając architekturę miast ma się wrażenie, że w ich powstawaniu maczali palce profesjonalni architekci. Tak pięknych i monumentalnych budowli nie widziałem jeszcze w żadnej grze. Wyraźnie widać w nich pierwiastki zaczerpnięte z wzorców gotyckich, średniowiecznych, romańskich i wschodnich. To oczywiście powoduje powstanie swego rodzaju koglamogla, ale efekt jest naprawdę bardzo dobry. Jeśli dodać do tego dynamiczne oświetlenie, mgły, dymy oraz genialne, bardzo realistyczne cienie postaci, to powstaje fantastycznie wyglądający świat. I to świat żyjący – szyld tawerny huśta się na wietrze, po podwórku biega indyk, z fontanny przy targu tryska woda a przed wejściem do gospody latają muchy i siedzi stary Hank pijackim głosem żebrzący o drobne.

Niezłe są także trójwymiarowe postacie. Choć już nie tak pełne szczegółów jak renderowane tła, ale doskonale spełniają swoje zadanie. Również ich animacji nie można nic zarzucić, może poza sposobem wbiegania głównych bohaterów po schodach. Po przełączeniu Jazza lub Fausta w tryb biegu (dwukrotnym kliknięciem myszką w punkcie docelowym) postać posłusznie biegnie do celu, no chyba, że... napotka schody. Wówczas statecznie wspina się (lub schodzi) po nich, aby kontynuować bieg już po ich pokonaniu. Wygląda to dosyć komicznie. Oczywiście, można sobie tłumaczyć, że po schodach nie należy biegać, bo może się to źle skończyć, ale myślę, że dużo bardziej realistycznie bohaterowie gry wyglądaliby gdyby potrafili biegać także po schodach. To oczywiście tylko drobny przytyk, bo całościowo gra robi bardzo dobre wrażenie i zapowiada się jeśli nawet nie na światowy hit, to przynajmniej na obowiązkową pozycję dla prawdziwego miłośnika przygodówek. ❑

legendy

GIER KOMPUTEROWYCH

Defender of the Crown

Król Ryszard został zamordowany, koronę skradziono, a Anglia pogrążyła się w chaosie wojny domowej. Jesteś jedyną nadzieją Saksonów walczących z Normanami. Zaczynasz z jednym zamkiem i garstką rycerzy. Dzięki kolejnym, zwycięstwom w bitwach i rycerskich pojedynkach, w końcu sięgasz po władzę i zaprowadzasz pokój, a po drodze zawierasz interesujące znajomości uratowanymi z opresji damami. Już od 16 lat ***Defender of the Crown*** *cieszy się niesłabnącą popularnością. W nowej wersji na PC wszystko co dobre zostało po staremu. Grę wzbogacono jednak o nowoczesna, śliczną grafikę i wspaniałe efekty dźwiękowe godne XXI w.* ***Przestroga: ta gra silnie uzależnia!!!***

LEMON INTERACTIVE

PL

CENA 19,99 zł

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione

CAPITALISM 2

ZABAWA W BIZNESMENA

„Alien"

DATA WYDANIA
MARZEC 2002

http://www.ubi.com/US/Games/capitalism2

Istnieje pewna grupa gier przeznaczonych dla stosunkowo wąskiego grona odbiorców. Do takich zapewne można zaliczyć strategie ekonomiczne, choć ich popularność, ze względu na zainteresowanie sztuką zarabiania pieniędzy, wciąż rośnie. W końcu nie każdy ma codziennie szansę zostać milionerem i opalać się na dachu luksusowego wieżowca. Każdy jednak może zakupić grę **Capitalism 2** i spróbować swych sił jako rekin finansowy.

Smak bogactwa

Od premiery pierwszej części programu minęło już kilka lat, sporo zmieniło się zarówno na rynku rozrywki komputerowej, jak i w podejściu autorów do potencjalnego odbiorcy. Doświadczyć tego można już po pierwszych chwilach obcowania z jakże różniącym się od swego poprzednika **Capitalism 2**. W tym miejscu warto przypomnieć sobie starożytny już niemal ***Sim City*** oraz jego spartańską oprawę graficzną, o dźwiękowej nie wspominając. Proste, schematyczne rysunki i brak animacji sprawiały, że większość rozgrywki toczyła się w głowie odbiorcy, który do dyspozycji miał tylko wciąż zmieniające się wykresy. ***Capitalism*** pod tym względem nie stanowił wyjątku, odstraszając mniej biegłych ekonomistów złożonym mechanizmem dochodzenia do fortuny. Wygląda na to, że jego następca ma być znacznie bardziej przyjazny dla użytkownika. Gra z całą pewnością należy do kolorowych i ładnie wyglądających. Akcja toczy się nad jednym z wielkich miast ziemskich, gdzie przyjdzie nam robić interesy na wielką skalę. Rzut izometryczny okazuje się jednak wyłącznie zasłoną skrywającą istotę **Capitalism 2**, jakim jest przedstawiony z dużym znawstwem system kapitalistyczny od strony przedsiębiorcy. Program umożliwia prowadzenie wielkiej korporacji, która dysponuje pokaźnymi środkami finansowymi oraz bazą zaopatrzeniowo – transportową. Główny nacisk położono tu na elementy wytwarzania dóbr oraz ich sprzedaży (chociaż w grę wchodzi także sporo czynników innego rodzaju).

Pomimo tego, iż cały program napisano od podstaw, ogólna koncepcja pozostała niezmieniona. Wciąż zatem mamy do czynienia z prowadzeniem handlu na dużą skalę. Ma on wiele aspektów, z których warto wymienić m.in. zakup towarów importowych, sprzedawanie ich we własnych supermarketach, produkcję własnych dóbr, takich jak sprzęt domowego użytku, ubrania, czy telewizory, wreszcie obrót akcjami innych firm. Stopień skomplikowania jest znaczny, wskutek czego połapanie się we wszelkich niuansach funkcjonowania przedsiębiorstwa może sprawić kłopot wielu osobom. Na szczęście istnieje coś takiego, jak samouczek, dzięki któremu można przećwiczyć podstawowe działania.

...Nie ma się co łudzić – Capitalism 2 będzie grą skomplikowaną i trudną do opanowania dla użytkownika...

Potęga pieniędzy

Główną zaletą **Capitalism 2** wydaje się być zasięg wpływów użytkownika. Zwykle komputerowy przedsiębiorca ma stosunkowo niewielkie możliwości, jego działania ograniczają się do strefy lokalnej – jednego miasta, dzielnicy, itp. Tutaj natomiast firma działać może w kilku miastach, a nawet za granicą. Na czym polegają obowiązki dyrektora firmy? Przede wszystkim musi zatroszczyć się o odpowiednią infrastrukturę przemysłową, kupując fabryki i centra naukowe, ale także biurowce, czy sklepy, w których będzie mógł sprzedawać swoje dobra. Ponieważ jednak gra okazuje się skomplikowana, żadna czynność nie wykonuje się automatycznie, np. w przypadku produkcji, trzeba odpowiednio wybrać surowce do produkcji konkretnego towaru.

Dużą część czasu zajęło mi przeglądanie różnych wskaźników i schematów, dzięki którym poznałem zależności pomiędzy towarami, ale także strategie postępowania z konkurencją. Świat globalnej finansjery jest bowiem wiecznym polem bitwy, na którym ścierają się różne korporacje w celu wyeliminowania (czytaj: przejęcia) zasobów przeciwnika. Także w **Capitalism 2** ma zostać zaimplementowany ten mechanizm, m.in. poprzez obrót akcjami. Każda większa firma będzie emitować papiery wartościowe, dzięki którym uzyska pieniądze, jednak w zamian będzie musiała się dzielić zyskami z akcjonariuszami. Jeśli jednej osobie uda się zgromadzić pakiet większościowy, de facto staje się on nowym właścicielem przedsiębiorstwa, które będzie teraz wypracowywać zysk dla niego. Tą i wiele innych możliwości ma oferować gra, której główną siłą, ale i słabością, może okazać się w miarę wierne oddanie realiów ekonomicz-

nych. Nie ma się co łudzić – **Capitalism 2** będzie grą skomplikowaną i trudną do opanowania dla użytkownika. Programiści starają się co prawda wyjaśnić podstawowe zasady rządzące tym światem, jednak zrozumienie ich wymaga sporego wysiłku, co nie każdemu musi się spodobać.

Nie wszystko złoto, co się świeci

Na podstawie wersji, z którą miałem przyjemność się zapoznać, mogę stwierdzić, iż **Capitalism 2** może stać się niezwykle atrakcyjną pozycją dla miłośników gatunku. Przedstawia bowiem złożone i logiczne mechanizmy, rzutujące na osiągane zyski. Z drugiej strony widać, że sporo jest jeszcze do poprawienia, i to bynajmniej nie od strony merytorycznej, lecz technicznej. Wiele paneli gry składa się z typowych dla systemu operacyjnego rozwijanych list opcji, przycisków i wyświetlaczy. Ich obsługa mogłaby chyba zostać nieco lepiej zaimplementowana, w obecnej postaci wydaje się bowiem nieco toporna. Wygląd minimapki, dzięki której można uzyskać dostęp do podglądu całego miasta, również nie należy do zachwycających. Najwięcej jednak zastrzeżeń mam do samouczka, który jest przecież jednym z ważniejszych elementów gry, decydujących o zrozumieniu zasad rządzących kapitalistyczną gospodarką. Tutaj mamy zaś osiem lekcji, zawierających niestety pewne błędy.

Wersja beta posiada jeszcze kilka drobnych usterek (takich jak np. milknięcie utworu muzycznego gdzieś w środku), które trochę denerwują, całość sprawia jednak dość pozytywne wrażenie. Wygląda więc na to, że fanatycy komputerowego zarabiania pieniędzy otrzymają już wkrótce kolejny smakowity kąsek. ❐

JUŻ W SPRZEDAŻY !

PL
POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

CENA 19,99 zł

Kurcze Pieczone
TAJNA BROŃ I WOJNY ŚWIATOWEJ

1914-1918

Jeśli podobała Ci się Kurka Wodna, musisz spróbować swoich sił w Kurcze Pieczone - najnowszego shootera nowej generacji! Co? Kurka wod.... przepraszam: kurcze pieeeczoone!

Lemon INTERACTIVE

Wszystkie loga i znaki firmowe są własnością tychże firm. Używanie ich w jakiejkolwiek postaci bez zezwolenia zabronione.

DATA WYDANIA
KWIECIEŃ 2002
http://www.microids.com

WARRIOR KINGS

SZKOŁA OBLEGANIA FORTEC

Dengar

Zabierając się za testowanie wersji beta świeżutkiej strategii czasu rzeczywistego noszącej tytuł Warrior Kings miałem nadzieję na naprawdę wielki hit. Zwiastowały to screeny z gry pojawiające się już od jakiegoś czasu. Po kilku godzinach gry moje nadzieje zostały rozbudzone, ale nie potwierdzone jeszcze w pełni. Wersja, w którą grałem jest bowiem stosunkowo wczesna, całkowicie opracowano dopiero kilka misji, a czas wczytywania kolejnych epizodów był niemiłosiernie długi. Wydaje się jednak, iż twórcy zoptymalizują zarówno kod gry, jak i poszczególne elementy rozgrywki.

Akcja gry osadzona jest w quasiśredniowiecznym anturażu z wieloma elementami ze świata fantasy. Gra oferuje trzy kampanie dla trzech ras, charakteryzujących się odmiennymi jednostkami, strukturami i sposobem prowadzenia walki. Jedna odpowiada rasie ludzkiej i bazuje na klasycznych średniowiecznych jednostkach, druga to potwory i nieumarli, a trzecia, chyba najciekawsza, opiera swoją potęgę na specyficznej technice będącej połączeniem magii i technologii.

Najogólniej rzecz biorąc Warrior Kings to mieszanka *Shoguna*, *Age of Empires* i *Battle Realms*. Z *Shogunem* strategię tę łączą ogromne armie, którymi będziesz mógł dowodzić (kilkaset jednostek równocześnie), z *AoE* zaczerpnięto wątek ekonomiczny i opcje dyplomacji, a *Battle Realms* ma nieco podobną grafikę jednostek. Zupełną nowością, zapowiadającą się niezwykle smakowicie jest możliwość, a zarazem konieczność korzystania z różnorodnych maszyn oblężniczych. Po pierwsze w grze ma się znaleźć ich imponująca liczba, a po drugie, bez nich zdobycie umocnionych warowni może okazać się bardzo trudne.

Całkiem nieźle zapowiada się wątek ekonomiczny. Otóż jednostki tworzy się w zamku, natomiast surowców dostarczają okoliczne wioski. Pięknie wygląda twierdza położona na szczycie wzgórza, do której ciągną z wielu wiosek położonych w dolinie karawany z towarami. Wioski lokuje się bowiem w okolicy zamku, tam gdzie ukształtowanie terenu pozwala na założenie pól uprawnych. Zżęte zboże trafia do wsi, a dopiero potem specjalne jednostki transportują je do zamku. Chłopi odpowiedzialni są także za pozyskiwanie innych surowców takich jak drewno czy kamień, a potrzebnych do tworzenia nowych struktur i jednostek. Ochronę wieśniakom zapewnić można budując i obsadzając wieże strażnicze w pobliżu wiosek – to kolejny ciekawy pomysł, choć znany choćby ze wspomnianej *Battle Realms*.

...Najogólniej rzecz biorąc Warrior Kings to mieszanka Shoguna, Age of Empires i Battle Realms...

W Warrior Kings, odmiennie niż w *Shogunie*, podczas misji akcja toczy się na jednej mapie. Nie ma odrębnego trybu strategicznego i taktycznego. Nie wiem jak poradzą sobie z tym wyzwaniem twórcy gry, ponieważ w kilku misjach, które widziałem akcja obejmowała niezbyt wielki teren, nadający się akurat na wielką bitwę, lecz nic więcej. Z drugiej strony scenariusze, z którymi się zapoznałem

były początkowymi etapami i stąd być może wynikał stosunkowo niewielki obszar gry.

Niewątpliwie najważniejszym elementem strategii czasu rzeczywistego jest walka. Tej w **Warrior Kings** nie zabraknie. Zasadniczo jednostki pogrupowane są w oddziały, co pozwala zachować nad nimi kontrolę podczas dużych bitew. Można jednak wysłać również zwiadowcę, aby odkrył zasadzkę przygotowaną za stromym wzniesieniem. Wspominam o tym ponieważ ukształtowanie terenu znacząco wpływa na walkę, modyfikując zarówno prędkość jednostek, jak i ich możliwości bojowe. Oddziały można rzecz jasna ustawiać w różnych formacjach. Jest ich sporo, choć niestety nie miałem możliwości zweryfikowania przydatności poszczególnych szyków. Faktem jest, iż w marszu utrzymać je mogą jedynie wojownicy podobnego rodzaju, co zresztą jest jak najbardziej logiczne. Nie dane mi było dowodzić w epickich, ogromnych bitwach mających być jedną z głównych atrakcji gry, zaś potyczki, które udało mi się przeprowadzić przebiegały nieco chaotycznie z racji niesubordynacji poszczególnych oddziałów. Krótko mówiąc, wykonywały one mniej więcej co trzecią komendę. Liczę, że to ewidentne niedociągnięcie zostanie całkowicie wyeliminowane w finalnej wersji gry, ponieważ nie wyobrażam sobie koordynowania działań wielu oddziałów, z których każdy kieruje się jedynie sobie znanymi motywami. W wersji beta walka wyglądała więc dosyć chaotycznie, choć od strony wizualnej nie można jej nic zarzucić.

Omawiając moduł walki, na koniec zostawiłem sprawę oblegania wrogich umocnień. Mam nadzieję, iż to ten właśnie element przesądzi o sukcesie **Warrior Kings**. Nie tak dawno recenzowałem ***Stronghold***, gdzie obleganie i obrona były esencją rozgrywki. W **Warrior Kings** również od czasu do czasu trzeba będzie zrównać z ziemią twierdzę wroga – tyle tylko, że w pełnym trójwymiarze. Maszyny oblężnicze wyglądają imponująco. Również struktury, które trzeba będzie zdobywać prezentują się świetnie – szczególnie kamienne twierdze, z basztami i silnie bronionymi bramami. W ***Shogunie*** akurat ten aspekt wojny – oblężenia i szturmy był żenująco słaby. Gra **Warrior Kings** ma odpowiedni potencjał i twórców z wyobraźnią aby wyznaczyć w tym względzie standard najwyższej klasy. Jak będzie, zobaczymy.

Warrior Kings to nowoczesna strategia czasu rzeczywistego, osadzona w pełnym trójwymiarze, z wieloma ciekawymi opcjami. Spora ich część wymaga jeszcze dopracowania, ale ogólne wrażenie jest bardzo pozytywne. Bez dwóch natomiast zdań o tym, czy pozycja ta na trwałe zapadnie w pamięci graczy, zdecyduje moduł zdobywania twierdz i pełne epickiego rozmachu bitwy. ❐

HEROES OF MIGHT & MAGIC 4

BOHATEROWIE JUŻ ZA ROGIEM

Dengar

DATA WYDANIA
Marzec 2002

http://www.3do.com/mightandmagic/heroes4/

Niewiele gier owianych jest taką legendą jak seria **Heroes of Might and Magic**. Dzieła ze stajni **3DO** uformowały swoisty standard turowych gier strategiczno przygodowych. Wielkimi krokami zbliża się premiera czwartej odsłony tego kultowego tytułu. Dzięki specjalnemu zaproszeniu firmy **CD Projekt** miałem okazję potestować wersję beta owego głośnego tytułu i donieść Tobie o naszych pierwszych wrażeniach.

Znana z trzeciej części Herosów królowa Erathii, Emilia Nighthaven, ponownie staje przed śmiertelnym wyzwaniem. Po tajemniczym kataklizmie, który nawiedził Erathię, królowa staje na czele nielicznych ocalałych, aby walczyć z siłami ciemności, zagrażającymi resztkom cywilizacji. W tej czarnej godzinie pojawia się ponownie król Magnus, żądając hołdu od Emilii. Ta oczywiście odmawia haniebnego poddania i rozpoczyna się ostateczna, śmiertelna rozgrywka. Zarys fabuły nie powala innowacyjnością, ale można mieć nadzieję, iż poszczególne misje oparte będą na ciekawych pomysłach, tak jak było to w dotychczasowych częściach.

Na początek garść faktów związanych z nowym tytułem. Sześć kampanii oferuje ponad 140 godzin rozgrywki, 11 podstawowych klas bohaterów i 37 zaawansowanych, ponad 300 struktur na mapie przygód, do tego wszystkiego należy jeszcze dorzucić 60 zróżnicowanych rodzajów jednostek i potworów, które można kontrolować.

Co z innych nowości pojawiło się w czwartych Herosach? Po pierwsze „mgła wojny" występuje w **HoM&M 4** w dwóch wersjach. Jeśli po raz pierwszy odkrywasz jakąś krainę, mapa jest zupełnie zaciemniona, kiedy dokonasz już eksploracji, a Twój bohater opuści jakieś miejsce, zostanie ono okryte szarą mgłą, osłaniającą ruchy innych jednostek. Ponadto w czwartej części już nie tylko bohaterowie mogą używać wyposażenia i artefaktów. Teraz także jednostki korzystać mogą z dobrodziejstw odnalezionych przedmiotów. Kolejne novum to fakt, że obecnie również bohaterowie uczestniczą bezpośrednio w starciu. Jeśli zdarzy im się zemrzeć, a bitwa mimo tego zakończy się zwycięstwem, ich zwłoki transportowane są przez inne jednostki, zaś sama postać może zostać wskrzeszona. W przypadku gdy bitwa zakończy się klęską, uśmiercony bohater może trafić do lochów zwycięzcy, a przywrócony do życia służyć właśnie jemu. Trzecia ewentualność to pochowanie ciała na pobojowisku. Kolejną istotną zmianą w porównaniu do ostatniej części jest także możliwość atakowania jednostek znajdujących się na szczycie murów, podczas oblegania miast.

Wersja beta oferowała tylko jedną mapę i brakowało w niej kilku elementów rozgrywki, jak choćby możliwości uwięzienia pojmanych bohaterów. Niemniej jednak mogłem zorientować się dosyć dokładnie co oferować będzie finalna wersja. Mimo zachowania jedynie

dwóch wymiarów, wbrew dzisiejszej modzie na trójwymiarowość, od strony wizualnej **HoM&M 4** prezentuje się okazale. Mapa strategiczna dostępna jest w trybach rozdzielczości od 800x600 do 1280X1024. Grafika „rozwija skrzydła" przy wyższej rozdzielczości, kiedy dokładnie widoczne są szczegóły struktur oraz wszystkie elementy interfejsu. Sam jestem ciekaw jak gracze dopiero zaczynający przygodę ze światem gier komputerowych zareagują na dwuwymiarową grafikę. Ja uważam, że przy całym swym barokowym przepychu, utrzymuje ona specyficzny styl i klasę, a renderowane widoki miast są po prostu znakomite. Być może taka tradycyjna, dwuwymiarowa grafika nie spełni oczekiwań wszystkich graczy, ale takich wątpliwości nie mam już

...W przypadku gdy bitwa zakończy się klęską, uśmiercony bohater może trafić do lochów zwycięzcy, a przywrócony do życia służyć właśnie jemu...

jeśli idzie o muzykę i oprawę dźwiękową, które zostały perfekcyjnie dopracowane.

W czwartej części Herosów zwiększono liczbę klas bohaterów, dodano także smaczki w rodzaju możliwość samodzielnej edycji biografii herosów. Ponieważ według mnie cały urok tej gry opiera się na wspaniałej atmosferze, taki drobiazg przyjemnie wpływa na ocenę całości. Obrawszy już pierwszego z bohaterów i postępując dokładnie wedle znanego od lat schematu rządzącego Herosami, rozbudowałem moją armię i ruszyłem na podbój Erathii. Walka w **HoM&M 4** to element niezmiernie ważny. Osobiście zawsze nieco raził mnie uproszczony charakter tego modułu gry. Kilka jednostek, niewielkie mapki, niemożność zastosowania jakichś wyszukanych koncepcji taktycznych. Na szczęście zmiany na lepsze zaszły w najnowszej części, gdzie rozszerzono możliwości prowadzenia wyrafinowanej walki. Przede wszystkim rozwinięto liczbę możliwych czarów, a bohaterowie

w pełni uczestniczą teraz w boju i mogą zaatakować nawet ostatnie linie wroga. Niestety ekran walki nadal obejmuje stosunkowo niewielki obszar. Przyznam, że mając w pamięci ogromne pola bitwy z nowego RTS-a ***Warrior Kings***, czułem pewien niedosyt. Rzecz jasna nie da się porównać Herosów z trójwymiarową strategią czasu rzeczywistego, ale przydałyby się bardziej zróżnicowane, większe pola bitew. W każdym razie walczyć będziesz, podobnie jak w trzeciej części na terenach premiujących, bądź ograniczających pewne jednostki jak i bohaterów. Są one tak charakterystyczne, że po krótkiej grze nikt nie będzie miał problemów z domyśleniem się w jakim miejscu należy stanąć do boju, a z jakiej potyczki lepiej się wycofać.

Uczciwie trzeba przyznać, iż nowości zaimplementowane w grze nie zmieniają specjalnie rozgrywki. To raczej dopieszczenie tego co osiągnęli twórcy poprzednich tytułów serii. Mimo braku nowatorskich rozwiązań i schematycznej walki, Herosi w dalszym ciągu są niesamowicie grywalni, co uzasadnia także decyzję autorów o dodaniu do gry edytora misji, pozwalającego na przedłużenie zabawy. Ja czekam na finalną wersję **Heroes of Might & Magic 4** z niecierpliwością i jestem całkowicie spokojny o jej poziom. ❐

TYLKO U NAS GRATIS

Już za miesiąc czeka Was wielka niespodzianka. Do każdego numeru ŚGK dołączona będzie jedna z czterech poniżej opublikowanych kart. A są to karty naprawdę wyjątkowe, bowiem pojawią się tylko i wyłącznie u nas i w zwykłej sprzedaży ich nie znajdziecie. Nie przegapcie zatem tej okazji!

ZAGRAJ

Najpopularniejszy komiks w Polsce wchodzi w nowy wymiar!

Popularność komiksowego cyklu o Thorgalu to nie tylko specyfika polskiego rynku. Opowieści o mężnym wikingu-kosmicie znane są w całej Europie. Autor rysunków, Grzegorz Rosiński i scenarzysta, Jean van Hamme, zdobyli za swą pracę liczne nagrody i wyróżnienia. Sam Thorgal doczekał się nie tylko wielu opracowań czy internetowych stron, ale również płyty CD ze „ścieżką dźwiękową". Na podstawie komiksu powstaje gra komputerowa, a wieść niesie, że również film o przygodach wikinga z kosmosu.

Tymczasem w Polsce, rodzinnym kraju Grzegorza Rosińskiego, stworzono grę karcianą (CCG – collectible card game) „Thorgal". Liczna ekipa pracowała ponad rok nad grą, która należy do grupy rozrywek wykreowanych przez „Magic: The Gathering". Autorami karcianki są Maciek Kocuj i Robert Siniakiewicz – znani z łamów „Magii i Miecza" redaktorzy czasopisma o grach karcianych „Inferno". Poza nimi karcianego „Thorgala" swoimi pomysłami zasiliło wiele różnych osób, m.in. Tomek Kołodziejczak (pisarz SF, naczelny „Świata Komiksu") i Tomek Kreczmar (redaktor naczelny „Magii i Miecza").

Karciany „Thorgal" to wydarzenie bezprecedensowe na polskim rynku. Wydawnictwo Egmont zdecydowało się wyprodukować grę od A do Z. Karcianka jest całkowicie polska – wszak zdobiące atuty ilustracje wykonywał sam Rosiński! Jedynie druk odbędzie się poza granicami naszego kraju. Nigdy wcześniej nikt w Rzeczypospolitej nie wydał takiej gry karcianej. Dostępne były jedynie liczne tłumaczenia oraz karty z dołączaną polską instrukcją, ale całkowicie polskiego produktu – wymyślonego przez Polaków, opracowanego przez Polaków i testowanego przez Polaków – jeszcze nie mieliśmy.

Sam fakt wydania gry to dopiero wierzchołek góry lodowej precedensów na naszym rynku. Karciankę wspierać będzie niespotykana nigdy wcześniej akcja promocyjna. Z myślą o niej wyprodukowano dziesięć wzorów atutów, tzw. kart promocyjnych. Dołączone one zostaną do marcowych numerów kilku czasopism branżowych oraz do nowej części komiksu o przygodach Thorgala. Prawdopodobne jest również, iż premierę gry uświetni swą osobą sam Grzegorz Rosiński.

Premierę gry oraz pierwszy turniej – z niezwykłymi nagrodami – zaplanowano na Warszawski Festiwal Komiksu, który odbędzie się w kinie Grunwald 16 marca. Drugi oficjalny turniej będzie miał miejsce na konwencie MAGiKON (www.magiaimiecz.pl/magikon.php), 5-7 kwietnia, również w Warszawie.

Turnieje nie będą jedynym sposobem popularyzowania gry. Powstaje też strona internetowa (www.egmont.pl/thorgalccg) poświęcona tylko i wyłącznie karciance. Poza informacjami o zasadach, wyjaśnieniami wątpliwości, przykładową rozgrywką i zasadami turniejowymi znajdą się tam również porady i przykładowe talie. Oczywiście wygląd strony i jej zawartość w dużej mierze będzie zależała od potrzeb i pragnień graczy.

PIERWSZE TURNIEJE

◆ 16 marca ◆
Warszawski Festiwal Komiksu,
kino Grunwald
(al. Niepodległości 141)

◆ 5-7 kwietnia ◆
MAGiKON,
Zespół Szkół Specjalnych nr 5
ul. Elektoralna 12/14,
Warszawa

Po euforii promocji i premiery wypada powiedzieć kilka słów o idei gry. Drukowane właśnie 255 (plus 10 kart promocyjnych) wzorów kart odwołuje się do pierwszych komiksów o Thorgalu, aż do „Łuczników", którzy jednak tak naprawdę pojawią się dopiero w planowanym na drugą połowę roku rozszerzeniu. Owo pierwsze rozszerzenie obejmować będzie również opowieść o krainie Qa. Podstawą karcianego „Thorgala" są misje, czyli zadania, jakie wykonują różni bohaterowie znani z kart komiksu. Niektóre z tych misji również możecie znać z opowieści o przygodach wikinga-kosmity. Jest więc Walka o Złote Miecze, Wyprawa po Trzy

THORGAL WWW
OFICJALNA STRONA KARCIANKI

Adres: www.egmont.pl/thorgalccg.

THORGALEM

JAK ZDOBYĆ KARTY PROMOCYJNE

Zostaną one dołączone do marcowych numerów czasopism:

- **Magia i Miecz**
- **Świat komiksu**
- **Świat Gier Komputerowych**

oraz do nowego, publikowanego również w marcu, komiksu o Thorgalu, noszącego tytuł: „Królestwo pod piaskiem"

SPRZEDAŻ

„Thorgal" będzie sprzedawany w zestawach podstawowych, zawierających 60 kart (w tym 10 gwarantowanych, niedostępnych w inny sposób) i instrukcję, oraz w 8-kartowych busterach.

Ceny kart są znacznie niższe, niż innych, podobnych gier. Starter będzie kosztował 29,90 zł, a booster 9,90 zł.

Klucze czy Zdobycie Wody Dziejów. Wykonana misja daje określoną liczbę Punktów Zwycięstwa. Ten z graczy, który pierwszy zdobędzie odpowiednią ich liczbę, zwycięża. Jednak wykonywanie misji do łatwych zadań nie należy. Przeciwnicy mogą przeszkadzać naszym bohaterom zagrywając przeróżne podstępy, wprowadzając do gry stwory (Kheelę, Karła czy Olbrzyma) czy wyposażając swe postaci w przedmioty (Złoty Miecz, Woda Dziejów, Lina), bądź też rzucając czary. Na szczęście my możemy kontrować ich akcje, również wykorzystując różne sztuczki.

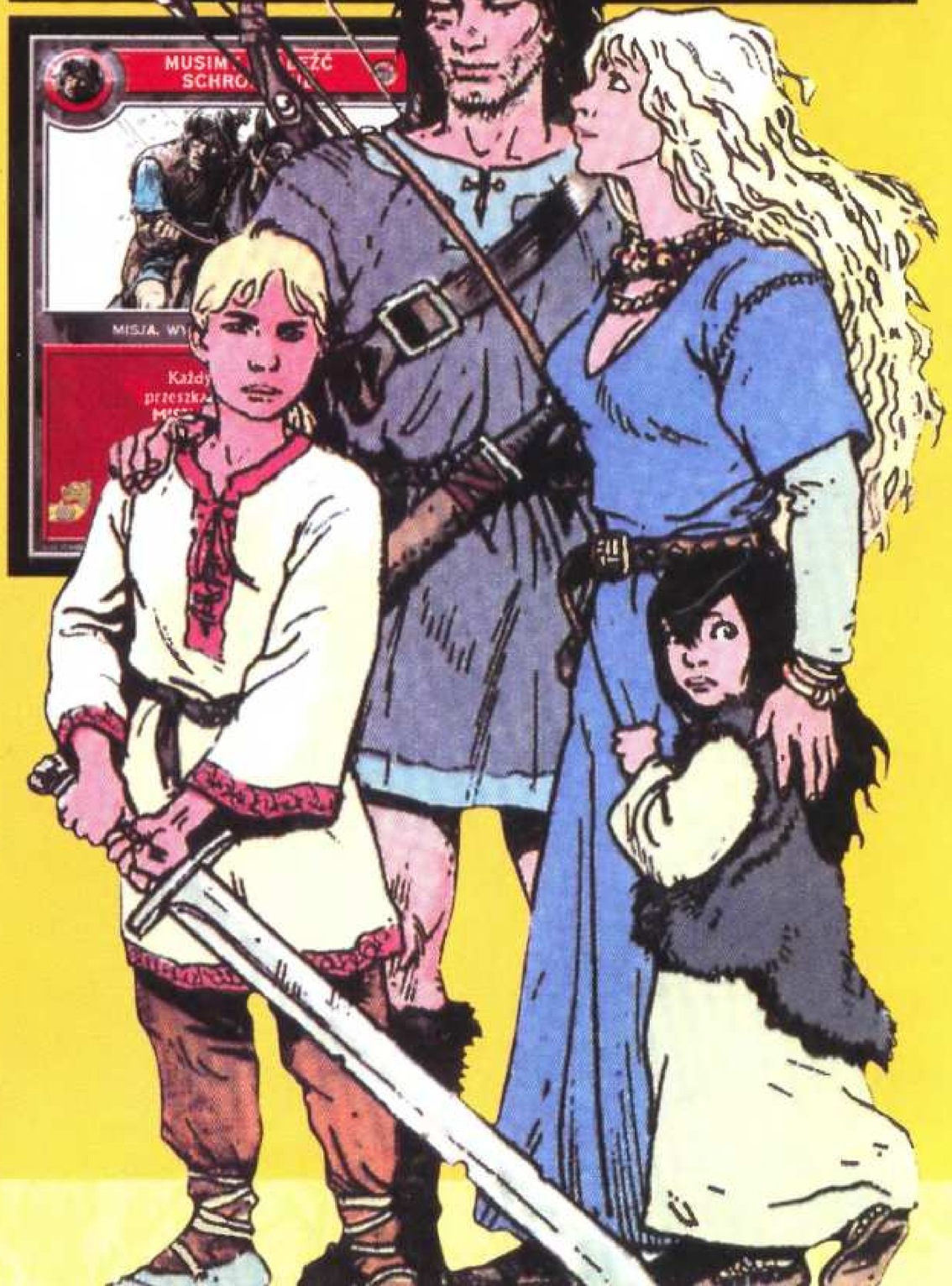
Choć na pierwszy rzut oka wydaje się to dość skomplikowane, opanowanie zasad gry zajmuje kwadrans. A po kilku rozgrywkach reguły nie mają już niemalże tajemnic. Dopiero wtedy też przychodzi chwila na opracowanie talii i odpowiedniej taktyki. A potem czeka Was wiele zabawy... ❐

KRISS DE VALNOR

Kartę Kriss będzie można zdobyć tylko w specjalnych pakietach wysyłkowych Egmontu oraz zwyciężając na turniejach, bądź też spełniając inne, nietypowe warunki.

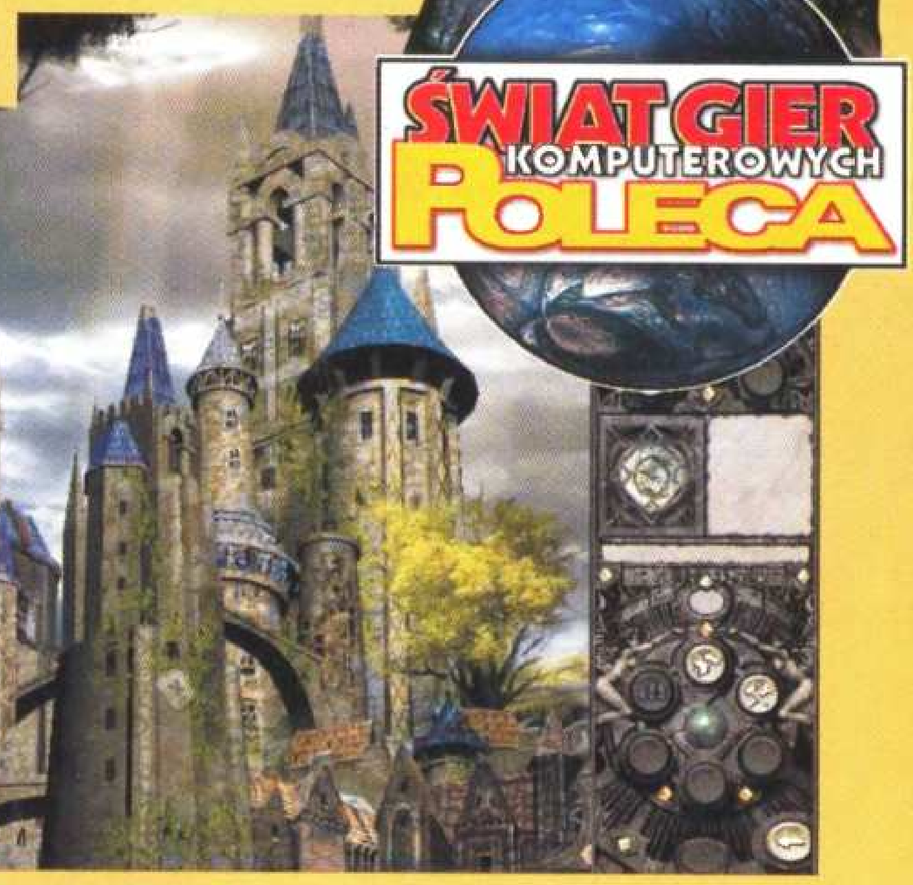
PRZYKŁADOWE KARTY

BOHATEROWIE | **MISJE** | **PRZEDMIOTY**



DISCIPLES 2
DARK PROPHECY

Wielki powrót na Święte Ziemie



Siedząc w kinie, bardzo łatwo można odróżnić film dobry od kiczowatego. Jeżeli jakiś obraz nas interesuje, nie czujemy nawet niewygodnych kinowych foteli. W przeciwnym razie już po kilkunastu minutach każdy wierci się i spogląda na zegarek wyczekując końca projekcji. Analogiczna sytuacja ma miejsce w przypadku gier komputerowych. Trzymając się tego porównania muszę przyznać, że seans z Disciples 2: Dark Prophecy był dla mnie najdłuższym w historii kontaktów z komputerem. W żadnym momencie nie czułem przy tym znużenia, zapominając jednocześnie o śnie, głodzie i swoich codziennych obowiązkach.

Maciej Jasiński

Na gruzach Imperium

Pierwsza część gry **Disciples** pojawiła się w polskiej wersji językowej zaledwie kilka miesięcy temu pod tytułem ***Apostołowie: Święte Ziemie***. Pomimo wysokich ocen, jakie otrzymała w większości pism komputerowych, nie cieszyła się ona nad Wisłą nazbyt wielką popularnością. Większość graczy traktowała niesłusznie ***Apostołów: Święte Ziemie*** jako co najwyżej mutację ***Heroes of Might and Magic***. Tym samym ta rewelacyjna strategia turowa nie doczekała się należytego szacunku i zasłużonego bicia pokłonów przez całe środowisko graczy. Odstawiona do kąta przez mającą lepszy marketing i promocję serię Heroesów, czekała cierpliwie na swój wielki dzień. Nadszedł on właśnie teraz.

Wraz z wiosennym ociepleniem w naszej redakcji pojawiły się płyty z anglojęzyczną wersją **Disciples 2: Dark Prophecy**. Tym razem nikt już nie powinien mieć wątpliwości, że kontynuacja ***Apostołów: Święte Ziemie*** ma tyle wspólnego z ***Heroes of Might and Magic***, co obrazy Matejki z malowidłami Picassa. **Disciples 2: Dark Prophecy** to dzieło tworzące cudowny magiczny świat, przenoszące Ciebie na arenę walk czterech potężnych nacji: Imperium, Górskich Klanów, Hord Nieumarłych i Legionów Przeklętych. Lecz co najważniejsze gra ta oferuje w rozszerzonej postaci swój oryginalny system rozwoju jednostek i bohaterów, będący moim zdaniem najlepszym, jaki kiedykolwiek pojawił się w strategii turowej.

Nowe dzieje apostolskie

Od zakończenia Pierwszej Wielkiej Wojny, będącej tematem gry ***Apostołowie: Święte Ziemie***, minęło zaledwie dziesięć lat. Wówczas to sprzymierzone siły Imperium i Górskich Klanów pokonały Legiony Przeklętych. Zło jednak odrodziło się szybciej niż ktokolwiek się spodziewał i na nawo zaczęło zagrażać terenom zamieszkałym przez ludzi i krasnoludy. Lecz poza walką z demonami władca Imperium musi także zająć się zbuntowanymi siłami dowodzonymi przez Huberta de Lalye.

Tak oto prezentuje się ogólny zarys fabuły **Disciples 2: Dark Prophecy**, lecz chcąc poznać całość historii, musisz zmierzyć się ze wszystkimi czterema kampaniami, nazywanymi w tej grze sagami. Tylko w ten sposób będziesz miał pełen obraz przebiegu walk, kolejnych zawieranych i zrywanych sojuszy, boskich interwencji, czy zdobywania demonicznych sprzymierzeńców. Poszczególne historie zazębiają się, a sagi przedstawiają te same wydarzenia z perspektywy różnych nacji. Przykładowo grając Legionami Przeklętych musisz zawrzeć sojusz ze zdrajcą Imperium – Hubertem de Lalye. W sadze Górskich Kalnów, jako sprzymierzeniec Imperium, zajmował się będziesz zdobywaniem zamków należących do de Lalye. Wreszcie, dowodząc siłami Imperium powinieneś ostatecznie zakończyć żywot zbuntowanego możnowładcy. W rezultacie masz wrażenie spójności historii całego konfliktu, a zarazem odczuwalnej odrębności każdej z sag.

Był sobie bohater

Na samym początku gry dysponujesz zawsze jedynie własną stolicą oraz jednym lub kilkoma bohaterami. Twój zamek to twierdza, której losem nie musisz się zbytnio przejmować. Broniona przez potężną magiczną jednostkę nie może być zdobyta nawet przez bardzo liczne i silne wrogie oddziały. Ty także przez większość czasu nie będziesz w stanie nawet zawalczyć pod murami stolicy przeciwnika i poleg-

niesz już przy pierwszym ataku obrońców twierdzy. Takie działanie zapewnia zarówno Tobie, jak i przeciwnikom stałą możliwość najmowania bohaterów i wyposażania ich w jednostki będące na pierwszym poziomie doświadczenia. Stolica jest również miejscem tworzenia budynków, które pozwalają później na awans jednostek. Tutaj także zajmujesz się tworzeniem czarów znajdujących zastosowanie na głównej mapie.

Podobnie jak w grze ***Apostołowie: Święte Ziemie***, w ***Disciples 2: Dark Prophecy*** występuje pięć typów bohaterów. Każda nacja ma specjalistów: w walce wręcz, magii, eksploracji terenu, stawianiu i usuwaniu magicznego berła, jak również złodziejstwie i szpiegowaniu. Jedynie trzech pierwszych bohaterów nadaje się do tworzenia oddziałów, które mają szansę sprostać grupom przeciwników. Decyduje o tym ich cecha „leadership", która początkowo pozwala na zabranie maksymalnie trzech jednostek zajmujących w armii jedno miejsce. Chyba, że zdecydujesz się na jakiegoś z gigantów, a wówczas taka jednostka zajmie aż dwa z dostępnych w oddziale miejsc.

Dopiero na wyższych poziomach doświadczenia bohaterowie mogą zwiększyć swoją cechę „leadership", a także nabyć inne przydatne umiejętności. Jest wśród nich posługiwanie się artefaktami, magicznymi butami, chorągwiami czy zwojami. Można również podnosić ilość punktów ruchu bohatera, jego odporność, a także ilość zadawanych przez niego obrażeń. Zwiększono tym samym, w porównaniu z pierwszą częścią, ilość cech, jak również miejsc na przedmioty, które może nosić bohater. Jest ich obecnie siedem, z czego pięć może zawierać rzeczy zwiększające zdolności oddziału, czy postaci, natomiast dwie przestrzenie przeznaczone są na przedmioty stosowane bezpośrednio podczas walki.

W każdej z sag masz możliwość przenoszenia najlepszego bohatera do kolejnej misji. Wraz z nim możesz również zabrać kilka najlepszych i najprzydatniejszych przedmiotów. Dlatego w kampanii już od samego początku należy zwiedzać wszelkie opuszczone świątynie, czy wieże. Za pokonanie ich strażników możesz otrzymać jakiś cenny artefakt, który zapewni Tobie znaczną przewagę nad przeciwnikami w kolejnych walkach.

Jak już wspomniałem, jeden z typów bohaterów specjalizuje się w usuwaniu magicznego berła należącego do przeciwnika, jak również stawianiu podobnego własnego znaku. Wbrew pozorom jest to bardzo przydatna cecha pozwalająca na odebranie przeciwnikowi kopalni złota czy określonego złoża many, jak również przejęcie tych zasobów nie należących wcześniej

Moim zdaniem

Michał J. Adamczak

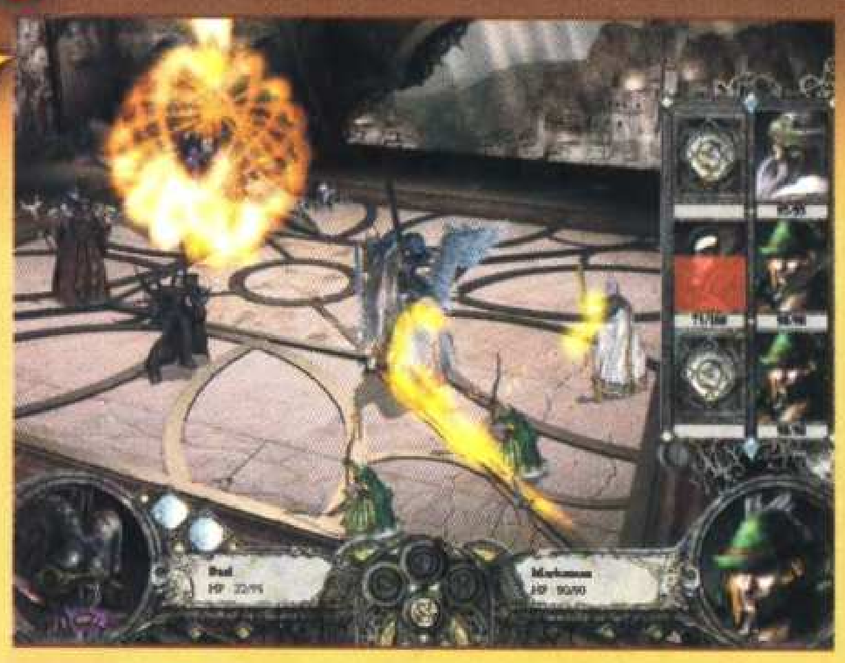
Plagiat? Może. Naśladownictwo? Na pewno. Ale jakie fenomenalne! Siadłem do gry na kwadrans, oderwałem się od niej po siedmiu godzinach. Disciples 2 jest o wiele lepsze od *Heroes of Might and Magic 3*, podejrzewam też, że znokautuje *HoMM 4*. Nie przeszkadza specjalnie fakt, iż grafika miejscami bywa niewyraźna do tego stopnia, że trudno odróżnić jednostki od tła, a znalezienie czerwonego berła na polu lawy to wyczyn godny Sokolego Oka. To i inne niedociągnięcia jawią się wszelako jako drobiazgi w zestawieniu z doskonałym systemem rozwoju bohaterów i podległych im oddziałów, z perfekcyjnie opracowanymi scenariuszami i świetnie do nich dopasowanymi mapami, z bogatym zestawem zaklęć. Disciples 2 to program, który pochłania człowieka niczym ruchome piaski, przed czym lojalnie ostrzegam każdego, kto chciałby doń usiąść na kwadrans.

Moja ocena

APOSTOLSKIE KARTY

Do kolekcjonerskiego wydania Disciples 2 została dołączona karcianka „Blades of War" osadzona w świecie znanym z gry komputerowej. Podobnie jak w „Magic the Gathering" występują tutaj karty symbolizujące źródła many, kreatury, artefakty i czary, lecz także takie, które przedstawiają posiadane zamki i wynajętych bohaterów. Łącznie występuje aż 180 kart podzielonych na cztery kolory odpowiadające poszczególnym rasom zamieszkującym Święte Krainy. Tym samym karcianka ta jest przeznaczona zarówno dla dwóch, trzech, jak i czterech graczy.

W KRAINACH FANTASY



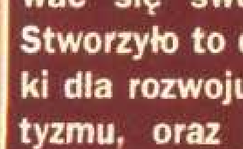
GŁÓWNE POSTACIE SAGI

Uther

Syn władcy Imperium Demosthene'a, porwany przez demony podczas Pierwszej Wielkiej Wojny. Teraz powraca na tereny rządzone przez Górskie Klany, a tym samym przywraca nadzieję swemu ojcu oraz chęć zmian w Imperium i walki z odradzającym się Złem.

Demosthene

Przywódca Imperium, przeświadczony o śmierci swej żony i syna popadł w głęboką depresję i przestał interesować się swoim królestwem. Stworzyło to doskonałe warunki dla rozwoju korupcji i nepotyzmu, oraz doprowadziło do upadku Imperium.



Hubert de Laiye

Jeden z możnowładców, który wykorzystał słabość rządów Demosthene'a w celu osiągnięcia własnych korzyści. Nie martwi się o los mieszkańców Imperium, dlatego też przy pierwszej okazji zgadza się na sojusz z Legionami Przeklętych.

Bethrezen

Demoniczny władca Legionów Przeklętych, który zginął w walce przeciwko połączonym siłom Imperium i Górskich Klanów. Teraz jako dziecko powraca z czeluści piekielnych, aby odzyskać panowanie nad swym dawnym królestwem.

Asteroth

Gigantyczna bestia uwolniona przez sługi Bethrezena, która wspiera początkowo Legiony Przeklętych. Szybko jednak zmienia zdanie i postanawia działać samodzielnie. Czując zagrożenie śmiercią, ucieka do innego wymiaru aby później wrócić i dokonać zemsty.

do nikogo. Zresztą strefy Twoich wpływów są w wyraźny sposób zaznaczone typem podłoża, które pokrywa krainę. **Disciples 2: Dark Prophecy** to także doskonale przygotowane, przemyślane i zróżnicowane mapy. Tutaj w żadnym momencie nie będziesz się nudził. Każde starcie z przeciwnikami to niepowtarzalna bitwa, której powodzenie zależy głównie od Twoich umiejętności – nawet bardzo słabymi jednostkami możesz pokonać znacznie potężniejszych wrogów.

Miesiąc grania

Rozpoczynając każdą z kampanii możesz zdecydować się na jedną z czterech stron konfliktu. Różnice pomiędzy nimi są tak duże, że każda z sag wymaga od Ciebie opracowania nowej taktyki. Co więcej, założenia dotyczące konstrukcji oddziału będziesz musiał zmieniać w kolejnych misjach. Na samym początku masz bowiem zamknięty dostęp do bardziej zaawansowanych budowli, nie wiesz zatem jakie cechy będzie miała dana jednostka na trzecim czy czwartym poziomie. Może się z czasem okazać, że nie pasuje ona do wcześniejszej koncepcji oddziału i będziesz musiał przebudować całą formację tak, by zwiększyć jej efektywność. Warto zaznaczyć, że jednostki nie mają żadnych ograniczeń w awansie. Nawet gdy dokonają już ostatecznego przeobrażenia, nadal zdobywają punkty doświadczenia i z czasem jeszcze bardziej ulepszają swoje cechy i umiejętności.

Najpotężniejsze w grze są przedstawiciele Górskich Klanów, jednak krasnoludy mają duże ograniczenia w posługiwaniu się czarami. Dlatego też w ich przypadku najlepiej sprawdza się wspieranie walczących w bezpośrednim starciu przez magów zwiększających ilość zadawanych obrażeń. Siły Imperium bazują na jednostkach leczących swych towarzyszy, Hordy Nieumarłych to wszelkiego rodzaju zombie potrafiący atakować przy użyciu trucizny i działać na umysły przeciwników. Wreszcie Legiony Przeklętych to specjaliści w rzucaniu czarów ognia i jednocześnie posiadacze olbrzymich piekielnych bestii.

W kampaniach występuje aż 12 kombinacji różnych taktyk, po trzy dla każdej nacji. Jeżeli doliczyć do tego spory zestaw pojedynczych misji, to okazuje się, że bez żadnych dodatkowych map ściąganych z sieci, do ukończenia **Disciples 2: Dark Prophecy**, potrzebujesz kilkudziesięciu dni bardzo intensywnej gry.

Nieco fajerwerków

Na koniec należy wreszcie wspomnieć o czarach, które możesz rzucać zarówno na własnych bohaterów, jak i wrogie oddziały. Są one różne dla poszczególnych nacji i oddają ich specyficzny charakter. Dla przykładu Legiony przeklętych to specjaliści od magii ofensywnych, natomiast Imperium ma możliwość leczenia i rzucania wszelkiego rodzaju błogosławieństw. Tworzeniu czarów towarzyszą znakomite efekty specjalne, z nieba lecą wielkie głazy, błyskawice trafiają w oddział czy wreszcie trzy głowy wilka pojawiają się aby za chwilę zaatakować przeciwnika.

Jeszcze lepsze jest przedstawienie wszelkich jednostek. Tutaj po prostu czujesz ich potęgę i moc. Olbrzymie bestie, giganci, pająki czy smoki są faktycznie kilkakrotnie większe niż wszystkie inne jednostki stojące na polu walki. Potworne zadawane przez nich ciosy, rozbłyski towarzyszące rzucanym zaklęciom, tworzą niepowtarzalny klimat. Atmosferę umiejętnie budują także bojowe okrzyki postaci i muzyka zmieniająca się podczas walki. Każdy element oprawy graficznej i dźwiękowej jest dopracowany w najdrobniejszym szczególe i jak na razie bije na głowę wszelką konkurencję.

Drżyjcie, Herosi!

Chyba dla wielu niespodziewanie, tuż przed premierą ***Heroes of Might nad Magic 4***, pojawiła się produkcja zdolna zdetronizować dotychczasowego lidera wśród strategii osadzonych w świecie fantasy. **Disciples 2: Dark Prophecy** należy do tych gier, które należy mieć, a poważnym przewinieniem byłoby jej nieukończenie każdą rasą przynajmniej jeden raz. Następni Heroesi będą mieli w końcu poważnego przeciwnika, a jak wiadomo nic tak nie poprawia zaangażowania twórców jak zdrowa konkurencja. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ cztery rozbudowane kampanie
+ cztery zróżnicowane rasy
+ doskonały system rozwoju jednostek i bohaterów

WADY:

– niektóre jednostki zlewają się z tłem

Cena: —	Wersja polska ✓	Demo CD: 3/02	STRATEGICZNA

Wymagania minimalne: *Pentium 2 233, 32 MB RAM, SVGA 8 MB, Windows 95*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 300, 64 MB RAM, karta 16 MB*

producent: *Strategy First* **wydawca:** *Strategy First*
polski dystrybutor: *CD Projekt*

http://www.disciples2.com

9

REWELACJA

INTERIA.PL poleca www.interia.pl

Małpy skaczą niedościgle, małpy robią małpie figle!

INDIANA Jack

Piękna, kolorowa grafika w pełnym 3D

Prześmieszne kreskówkowe postacie

12 poziomów do zwiedzenia

Wielu, wielu zajadłych wrogów i sprytnych pułapek

Pradawne siły Zła przejęły kontrolę nad światem. Za pomocą czarnej magii, podły Czarnoksiężnik przeobraża wszelkie dobre i przyjazne zwierzątka żyjące na ziemi, w niebezpieczne potwory. Biedne zwierzaki bezwolnie poddają się władzy paskudnego maga. Do walki z pradawnym złem staje mała, ale niezwykle dzielna i odważna małpka - Indiana Jack. Aby pokonać moc Czarnoksiężnika, konieczne jest odnalezienie czterech mistycznych artefaktów. Tylko one mogą przepędzić Wielkie Zło, tam gdzie pieprz rośnie. Zdobycie ich nie będzie jednak prostą sprawą. Indiana będzie musiał przejść dwanaście niebezpiecznych krain, uniknąć podstępnych pułapek i przede wszystkim rozprawić się z tymi, którzy strzegą dostępu do cennych magicznych przedmiotów.

Login Point 8,5/10
Fantastyczna gra dla dzieci, Indiana Jack jest po prostu rewelacyjny

Wirtualna Rozrywka 8/10
Przepiękna bajkowa grafika, mnóstwo postaci i naprawdę wiele grania w dwunastu zakręconych poziomach, taka gra z pewnością spodoba się dzieciakom.

hoga 9,5/10
Indiana Jack to naprawdę dopracowana przygodówka dla dzieci. Zabawne dialogi, wyjątkowa pod każdym względem grafika i ciekawie skonstruowana fabuła, zasługują na najwyższe uznanie.

interia.pl	Wirtualne Imperium Gier	wr.pl	Strefa.com	Login Point	gry.hoga.pl
8,5/10	9/10	8/10	9/10	8,5/10	9,5/10

techland software publisher

Więcej informacji na stronie: **www.techland.com.pl**

Multimedialny Sklep Wysyłkowy: **www.msw.pl**

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: 0 prefiks (62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl

W KRAINACH FANTASY

WIZARDRY 8

Koniec wielkiej sagi

Serie cRPG w rodzaju *Might & Magic*, *Ultima*, czy *Wizardry* na stałe wpisały się w historię gier komputerowych. Pierwsze części powstawały jeszcze na przedpotopowe maszyny z przełomu lat 80-tych i 90-tych, zaś ostatnie pojawiają się jeszcze dziś. O ile *Might & Magic* miewa się nadal nieźle (lada chwila ukaże się dziewiąta część, a wydanie kolejnych jest całkiem prawdopodobne), o tyle *Ultima* zakończyła już swoją karierę, zaś Wizardry 8, które już wkrótce trafi na sklepowe półki w naszym kraju, jest najprawdopodobniej ostatnią grą autorstwa kanadyjskiej formacji Sir-Tech. Jeśli tytuł ten jest faktycznie pożegnaniem z fanami cyklu, to bez wątpienia jest to pożegnanie w wielkim stylu.

Elektryczny

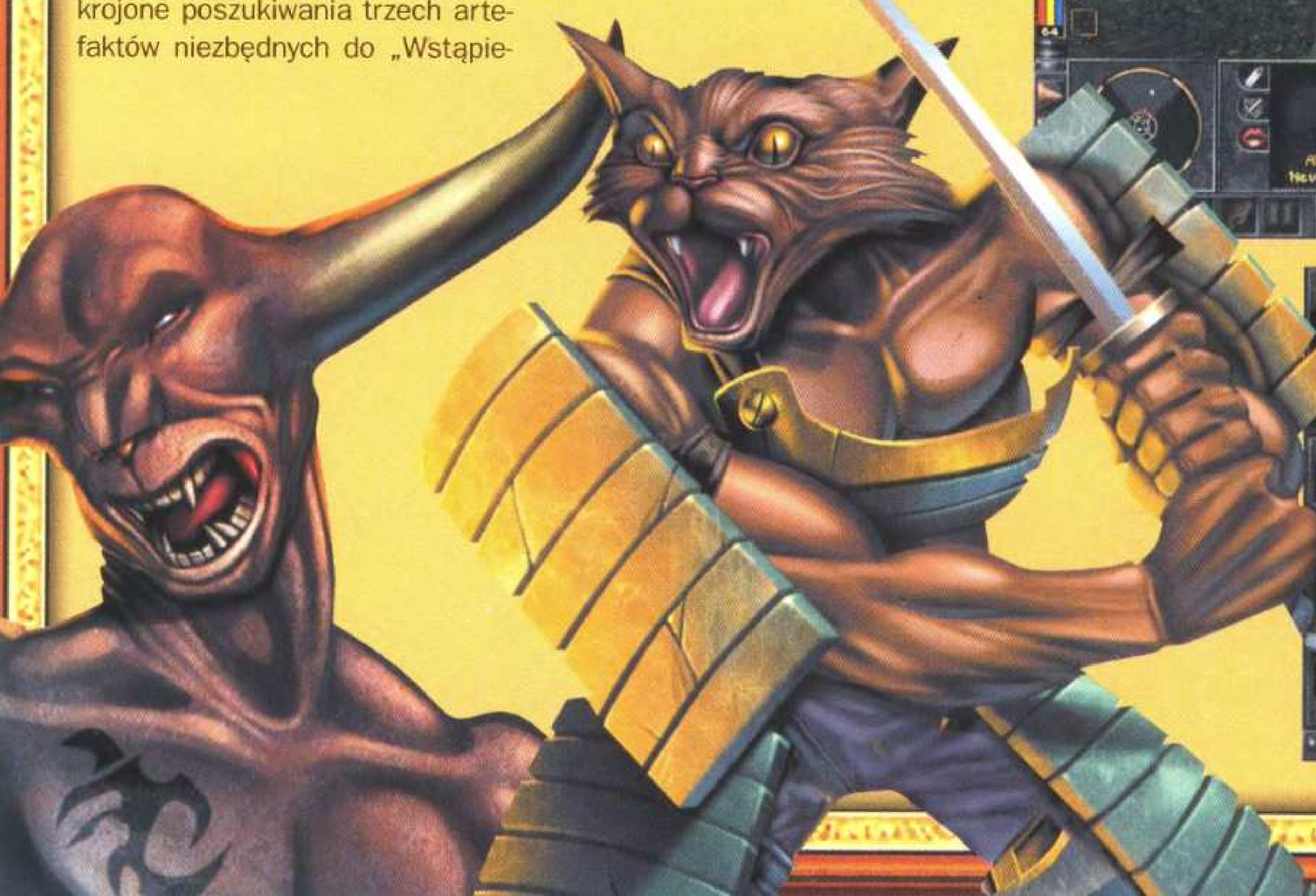
Czas ostatecznej próby

Fabuła **Wizardry 8** nawiązuje dość mocno do wydarzeń z poprzedniej części gry, choć osoby, które nie miały okazji pograć w ***Crusaders of the Dark Savant***, nie powinny czuć się zagubione. Akcja rozpoczyna się w momencie, gdy grupka śmiałków, przebywających na pokładzie statku kosmicznego zostaje zestrzelona przez pojazd okrutnego Dark Savanta nad planetą Dominus. Jak się okazuje to właśnie na tym globie ma się rozegrać ostateczna walka o to, kto wejdzie do Kosmicznego Kręgu, tym samym zyskując miejsce w boskim panteonie. Jednym z pretendentów do owego zaszczytu jest wspomniany Dark Savant, który w chwili przybycia bohaterów na planetę, rozpoczął już szeroko zakrojone poszukiwania trzech artefaktów niezbędnych do „Wstąpienia". Ktoś musi go powstrzymać, a z braku lepszych kandydatów zadania tego podejmuje się Twoja drużyna.

Stare, dobre RPG

Jeśli należysz do grona miłośników klasycznych cRPG, **Wizardry 8** sprawi, że momentalnie poczujesz się jak w domu. Zabawę rozpoczynasz od stworzenia sześcioosobowej drużyny (dwóch dodatkowych ludzi możesz zrekrutować w trakcie gry), dobrać zaś możesz do niej osobników należących do jednej z jedenastu ras, każdemu z członków Twej ekipy będziesz mógł też przydzielić dowolną z piętnastu profesji. Wśród tych ostatnich znalazł się też nowy zawód w postaci „gadgeteera". Na etapie kreacji bohatera, tak jak to było w poprzednich częściach gry, będziesz mógł zainwestować punkty w umiejętności, cechy oraz sfery magii, by stworzoną w ten sposób drużynę wypuścić w końcu w szeroki świat w poszukiwaniu przygód i sławy. Ci, którzy pogrywali swego czasu w ***Crusaders of the Dark Savant*** lub ***Bane of the Cosmic Forge*** mogą również przenieść swoich bohaterów z tamtych gier. Osobiście jednak polecam stworzenie drużyny od zera, znacznie większą frajdę bowiem sprawia obserwowanie jak grupka słabeuszy rośnie stopniowo w siłę i zdobywa nowe możliwości.

Pozostając w temacie drużyny i profesji, chciałbym wspomnieć o najciekawszej nowości z **Wizardry 8**, czyli zawodzie „gadgeteer".



ra". Jest to arcyciekawa postać, która na początku służy ekipie bardziej jako złodziej (ma bowiem wysoki poziom umiejętności otwierania zamków i rozbrajania pułapek), potem zaś potrafi łączyć znalezione gadżety w przedmioty o niespotykanym czasem działaniu. Ogółem spora część frajdy, jaką czerpałem z obcowania z ową grą, wynikała właśnie z konstruowania dziwadeł w rodzaju diabełka wyskakującego z pudełka, który po użyciu wywołuje u wrogów panikę. Najpiękniejsze jest jednak to, że kombinacji, w jakich możesz montować niektóre rzeczy jest cała masa i aż ciekaw jestem cóż ciekawego wymyślą inni gracze.

Techniką i magią

Kilka słów bez wątpienia należy się wyjątkowo ciekawemu zabiegowi, jaki zastosowali autorzy scenariusza **Wizardry 8**. Podróżując po planecie Dominus zetkniesz się bowiem zarówno z elementami typowymi dla gatunku fantasy, jak i z motywami żywcem wyjętymi z powieści science-fiction w rodzaju robotów, statków kosmicznych i skomplikowanych maszyn. Z początku obawiałem się nieco tego miszmaszu, bardzo szybko jednak okazało się, że ów koktajl jest znakomicie umotywowany i nie sądzę, żeby którykolwiek miłośnik cRPG w klimatach fantasy miał coś przeciwko niemu już po pierwszych dwóch godzinach zabawy.

Sama wędrówka po różnych zakątkach Dominusa to absolutnie fascynujące przeżycie. Świat widziany jest z perspektywy pierwszej osoby, poruszanie odbywa się płynnie, zaś wszystkie elementy otoczenia, wraz z napotykanymi bohaterami niezależnymi i przeciwnikami zostały przedstawione w trzech wymiarach. Twoja drużyna rozwiązuje podczas swych peregrynacji masę mniej lub bardziej skomplikowanych zagadek, podejmuje się questów, walczy z oponentami i poznaje coraz więcej tajemnic. Krótko mówiąc, jest tu wszystko, czego można by się spodziewać po rasowym rolpleju. Jednakże najpiękniejszym z mojego punktu widzenia elementem **Wizardry 8** jest sposób w jaki rozwijają się członkowie drużyny. O ile w większości gier cRPG najważniejsze często są punkty doświadczenia, dzięki którym dana postać może wspiąć się szczebel wyżej w swej karierze, tak w **Wizardry 8** niemniej istotna jest praktyka. Objawia się to tym, że jeśli będziesz wykonywać z uporem maniaka jakąś czynność osobą, która nie ma o niej zielonego pojęcia, po pewnym czasie zaczną jej przybywać punkty w danej dziedzinie. Inną ciekawą sprawą, związaną z kolei z awansem bohaterów na kolejny poziom doświadczenia, jest możliwość wybrania dla nich kolejnej profesji, zamiast rozwijania się w ramach obecnego zawodu.

W bojowym szale

Sporego plusa **Wizardry 8** ma u mnie za spore możliwości w kwestii zarządzania drużyną, zwłaszcza w trakcie pojedynków. Możesz ustawiać dowolne formacje, obierać najróżniejsze taktyki, używać przedmiotów z opóźnieniem, osłaniać się nawzajem, itp. Sama walka może się z początku wydać skomplikowana ze względu na sporą liczbę możliwych kombinacji, ale zapewniam Cię, że już po paru pojedynkach będziesz wydawał komendy z zamkniętymi oczami. Starcia niestety mają jedną wadę – przy walkach z większymi grupami przeciwników można czasami zasnąć, nim wszyscy wrogowie wykonają swój ruch – sprawy nie polepsza nawet przełączenie walki z systemu turowego na czas rzeczywisty, którego to zabiegu na marginesie nie polecam nikomu. W zasadzie pojedynki nabierają kolorów dopiero w chwili, gdy Twoi ludzie wskoczą na wyższe poziomy i uzyskają dostęp do specjalnych ataków oraz potężniejszych czarów.

Obowiązkowy zakup

Wizardry 8, pomimo tego, że ma swoje drobne wady, w postaci niezbyt pięknego interfejsu, dziwacznych chwilami reakcji enpeców, którzy pozwalają się okradać we własnym domu, czy wreszcie przydługawych czasami scen walki, to absolutnie obowiązkowy zakup dla każdego fana RPG. Gra jest ogromna, ma świetną fabułę, masę możliwości rozwoju postaci i sterty nieszablonowych przedmiotów i zaklęć. Gwarantuję, że każdego wieczoru po szkole czy pracy, będziesz przez jakiś czas myśleć tylko o tym, co nowego dziś przydarzy się Tobie w fascynującym świecie **Wizardry 8**. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ ciekawe połączenie fantasy i science-fiction
+ fascynująca fabuła
+ profesja „gadgeteer"
+ sporo opcji zarządzania drużyną
+ interesujący sposób rozwoju drużyny
+ duża liczba zadań

WADY:

– chwilami zbyt długie walki
– półinteligentni bohaterowie niezależni
– kiepski wygląd interfejsu

Cena: 99,90 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

Wymagania minimalne:
Pentium 2 233, 64 MB RAM, CD-ROM x4, 16 MB akcelerator 3D

Wymagania zalecane:
Pentium 3, 128 MB RAM, CD-ROM x32, 32 MB akcelerator 3D

producent: *Sir-Tech* **wydawca:** *Sir-Tech*
polski dystrybutor: *CD Projekt*

http://www.wizardry8.com

ROLE-PLAYING

8

NIEZŁA JAZDA

MYTH 3

Powrót do sprawdzonej formuły

Cykl *Myth* niewątpliwie wyrasta ponad przeciętność wiecznie do siebie podobnych strategii czasu rzeczywistego. Pierwsza część wydana w roku 1997 zawojowała świat graczy, następna odsłona również cieszyła się sporą popularnością, choć w znacznej mierze kopiowała pomysły poprzedniczki. Teraz zaś nadszedł czas na trzecią część serii, opatrzoną podtytułem Era Wilka.

Piotr Bilski „Alien"

Panteon bohaterów

Myth 3 przedstawia historię wojny rozgrywanej przed wiekami z Myrkridiami, rasą bezwzględnych potworów dążących do wyniszczenia rodu ludzkiego. W wydarzeniach tych, mających miejsce przed dwiema poprzednimi częściami, pojawia się wielu bohaterów znanych z poprzednich części gry. Co ciekawsze, Upadli Władcy, będący dotąd głównymi przeciwnikami ludzi, tutaj występują po stronie dobra, nie szczędząc swych sił w walce z potężnym wrogiem. Ponownie więc spotkamy Deceivera, Soulblightera, a także najpotężniejszego wojownika w historii tego świata – Connachta zwanego Wilkiem. Znawcy tematu bez trudu odkryją w tym momencie, iż to właśnie ten bohater ma stać się w przyszłości złym i podstępnym Baalorem, głównym złoczyńcą z pierwszej części.

Gra rozpoczyna się w niezwykle dramatycznym momencie. Oto pozostały już tylko dwa ludzkie miasta, które nie padły dotąd w wyniku oblężenia Myrkrydii. Tobie przypada w udziale obrona jednego z nich, w chwili decydującego ataku. Podczas następnych misji napięcie bynajmniej nie maleje. Poznajemy kolejne postacie, obserwujemy ich wojenne postępy, uczestniczymy w rozwoju kampanii przeciwko złu. Klimat podtrzymywany jest przez znakomitą narrację. Umiejętnie podsumowuje ona przebieg wydarzeń, uzupełniając historię o nowe wątki.

Wojownicy i magowie

Zasadnicza idea przyświecająca serii jako całości nie uległa zmianie ani na jotę. Rozgrywka wciąż polega na wykonywaniu zadań na trójwymiarowych planszach sporych rozmiarów, na których znajdują się bezkresne pola, wzgórza, lasy oraz wsie. Nie można jednak powiedzieć, iż wciąż mamy do czynienia z tym samym enginem. Wręcz przeciwnie, dokonano na tym polu wielu istotnych usprawnień. Zwiększono rozdzielczość i jakość grafiki, dzięki czemu oddziały wyglądają dużo lepiej, niż dotychczas. To, że działają w podobnych sceneriach, jest już zupełnie inną sprawą. Same krajobrazy również zyskały na atrakcyjności i szczegółowości. Żołnierze, szczególnie przy największym zbliżeniu kamery, prezentują się okazale i kolorowo. Każda jednostka charakteryzuje się innym uzbrojeniem oraz ubiorem, dzięki czemu bez trudu można ją odróżnić od innych. Także drzewa zyskały na atrakcyjności, szczególnie podczas silnego wiatru, kiedy widać gałęzie uginające się pod naporem mas powietrza. Uroku oprawie wizualnej dodaje fakt, iż na planszy nie zawsze panuje ładna pogoda i nierzadko trzeba walczyć w strugach deszczu lub podczas śnieżycy.

Pomimo iż akcja gry toczy się przed poprzednimi częściami, rodzaje wojsk, jakimi można dowodzić, nie uległy znaczącym zmianom. Wciąż gracz ma do dyspozycji wojowników, łuczników i magów, chociaż ich wygląd i możliwości zostały zmodyfikowane. Wydaje się, iż tym razem Twoi podwładni są nieco silniejsi, chociaż i zadania przed nimi stawiane należą do bardziej złożonych. Bardzo ciekawie prezentują się tu czarownicy, bardzo powolni, jednak dysponują-

ARMIA DOBRA

Heron Guard – jedna z lepszych formacji do walki bezpośredniej. Poruszają się szybko i sprawnie posługują się dwoma mieczami.

Warrior – podstawowa jednostka do walki bezpośredniej. Głównym atutem wojowników jest liczebność, poza tym jednak cechuje ich wysoka śmiertelność.

Łucznik – podstawowa jednostka do walki na odległość. Łucznicy są wrażliwi na ataki, jednak świetnie nadają się do ostrzału przeciwnika, zwłaszcza gdy znajdują się na wzgórzu.

Czarownik – jeden z ważniejszych żołnierzy. Porusza się dość wolno i nie wytrzyma starcia z żadnym nieprzyjacielem, jednak dysponuje potężnym czarem kuli ognistej, który eliminuje duże skupiska potworów.

ARMIA ZŁA

Czarownik Myrkridii – dość potężny przeciwnik, który nie tylko włada potężnymi zaklęciami bojowymi, ale również potrafi w jednej chwili stworzyć całe zastępy nowych żołnierzy.

Myrkridia – jeden z silniejszych potworów, z którymi spotkamy się na polu bitwy. Jest bardzo szybki i silny, trzeba więc uważać, zwłaszcza gdy porusza się w dużym stadzie.

Trall – wszędobylski zombie, jeden z prostszych rodzajów wrogich wojsk. Porusza się bardzo wolno, jednak zawsze występuje w dużych grupach. Idealny cel dla łuczników.

Souless – nieprzyjacielski łucznik. Jest dość słaby, może jednak przemieszczać się nad każdym rodzajem terenu, zatem nad wodą okazuje się całkiem trudny do zniszczenia.

cy potężnym czarem kuli ognistej. Nieprzyjaciel posiada również własnych magów, którzy będąc nekromancerami nie tylko porażą swych wrogów potężną magią, ale również w jednej chwili wyczarują kolejne zastępy potworów. Najważniejszą rolę pełnią jednak bohaterowie – Connacht oraz inni, którzy później staną się Upadłymi Władcami. Dowodzenie takimi wyspecjalizowanymi jednostkami to prawdziwa przyjemność – walczą szybciej i lepiej od zwykłych wojowników, poza tym są dużo bardziej wytrzymali. Jedyny mankament to konieczność utrzymania ich przy życiu, śmierć bohatera oznacza koniec misji.

Uroki pól bitewnych

Posiadanie silnej i dobrze wyposażonej armii nie oznacza bynajmniej, że przeprawa z siłami mroku należy do prostych. Seria ***Myth*** nigdy nie kusiła niskim stopniem trudności, ukończenie obu poprzednich części wiązało się z niemałym wysiłkiem. Trzecia odsłona bije jednak pod tym względem poprzedników na głowę, prezentując zadania długie, skomplikowane i wymuszające stosowanie przemyślnych taktyk. Jednym z powodów takiej sytuacji jest znacząca przewaga liczebna nieprzyjaciela. Dość trudno dotrzeć do celu zadania, unikając hord potworów, wałęsających się po planszy. Każde starcie może oznaczać porażkę, dlatego unikanie walki nie jest tym razem oznaką tchórzostwa, lecz przejawem zdrowego rozsądku. Szczególnie, że często na końcu mapy czeka jakiś nieprzyjemny przeciwnik, taki jak gigant Myrkridii lub czarownik i zabicie go przez wycieńczoną drużynę graniczy z cudem.

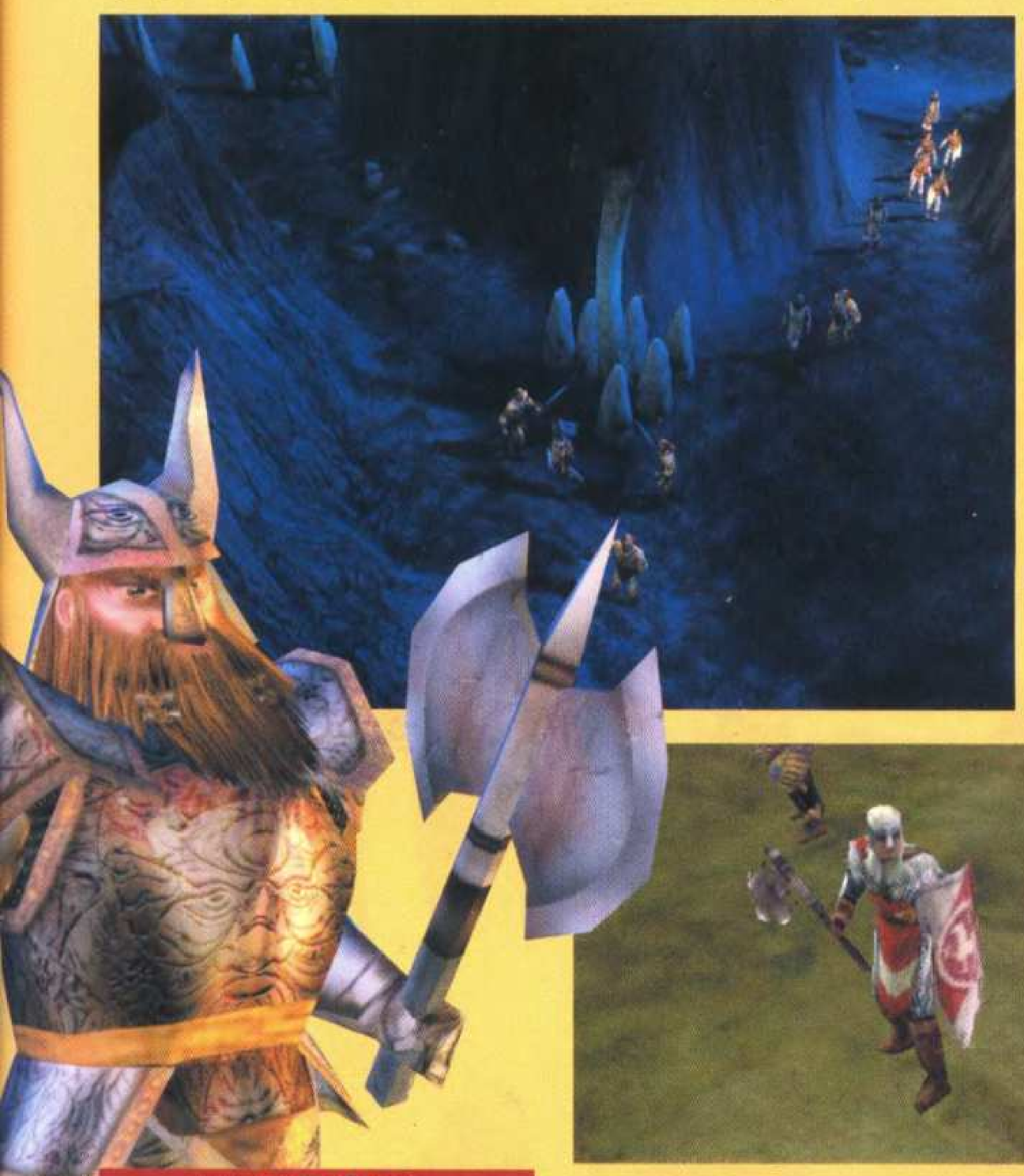
Sama bitwa przebiega jednak w sposób bardzo efektowny. Przeciwnicy ścierają się ze sobą, z obu stron sypią się strzały, którymi łucznicy likwidują ze wzgórz oddziały pierwszoliniowe, czasami eksplozja czaru usuwa całą grupę walczących. Dynamika starcia jest kolejnym czynnikiem, który decyduje o stopniu trudności gry. Na szybko zmieniające się wydarzenia na polu bitwy należy reagować błyskawicznie, przemieszczając własne oddziały i zmieniając ich formacje, aby obronić się przed kolejną falą napastników. W tym celu trzeba, tak jak i poprzednio, opanować sterowanie mapą – mechanizm jest tyleż nowatorski, co momentami uciążliwy, gdyż wymaga dobrej wyobraźni przestrzennej oraz umiejętnego posługiwania się myszką.

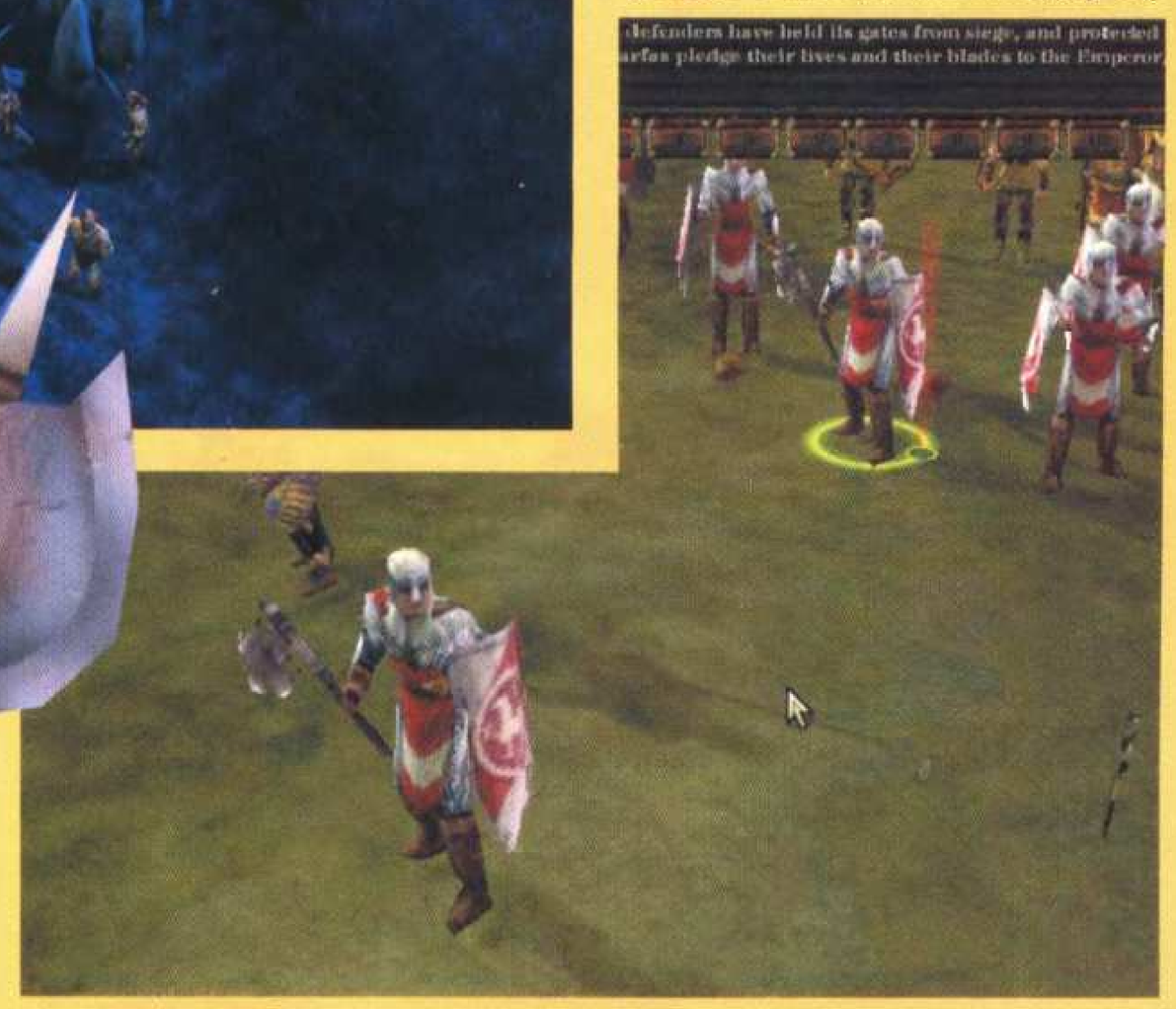
Rekonstrukcja bardzo udana

Myth 3 jest genialną mieszanką taktycznej gry akcji z dobrze opowiedzianą historią. Nagrodą za prawidłowe wypełnienie zadania jest zawsze wstawka narracyjna, podczas której można dowiedzieć się, jakie znaczenie dla kampanii miał sukces w zakończonym właśnie starciu. Przesuwający się tekst okraszony ładnie narysowanymi i umiejętnie dobranymi rysunkami tworzy nastrój wielkiej wojny, stawiającej przed walecznymi narodami kolejne wyzwania. Co kilka zadań wyświetlany jest film podsumowujący tą część kampanii. Ten akurat element programu nie wyszedł autorom najlepiej – rozmowy toczone pomiędzy plastusiowymi kukłami, które nawet nie otwierają ust wypadają niezbyt dobrze w porównaniu z rysunkowymi animacjami z poprzednich części.

To niezbyt miłe wrażenie zacierają jednak pozostałe komponenty gry. Zarówno grafika, jak i muzyka stoją na bardzo przyzwoitym poziomie. Tym samym trzecia część serii podtrzymuje tradycje, nie ustępując pod tym względem produkcjom wydanym wcześniej. Co prawda podczas samej bitwy nie słychać niczego poza odgłosami walki, takimi jak szczęk oręża i krzyki żołnierzy, jednak nie jest to wadą, wręcz przeciwnie, pozwala skupić się na wykonaniu zadania.

Ogółem **Myth 3** to bardzo dobra gra taktyczna, posiadająca oprócz niewątpliwych walorów stricte związanych z rozgrywką także bardzo ciekawą fabułę i rzadko dzisiaj spotykany klimat. Jednym z mankamentów mogłyby być niezbyt liczne innowacje, polegające głównie na poprawieniu grafiki oraz modyfikacji oddziałów, niemniej nie sądzę, aby mógł to być istotny zarzut pod adresem programistów. **Myth 3** wykorzystuje przecież schemat już sprawdzony, który pomimo upływu lat spełnia swoją rolę, umożliwiając zaprezentowanie światu pozycji wyjątkowej w zalewie byle jakich produkcji. Z tego, a także innych licznych powodów, gorąco polecam dzieło **Mumbo Jumbo** wszystkim miłośnikom sagi, a także pozostałym odbiorcom, którzy lubią fascynujące i ciekawie opowiedziane historie o starożytnych bohaterach i ich niezwykłych wyczynach. ❐





W SKRÓCIE

ZALETY:

+ doskonałe udźwiękowienie
+ rozbudowana fabuła

WADY:

– niektóre misje zbyt długie
– wyśrubowany poziom trudności

Cena: 69 zł	Wersja polska	Demo: —	STRATEGICZNA

Wymagania minimalne: *PC Pentium 2 450, 128 MB RAM, Windows 95, akcelerator 8 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 3, karta 32 MB*

producent: *Mumbo Jumbo* **wydawca:** *Gathering of Developers*
polski dystrybutor: *Play It*

http://myth3.godgames.com

9

REWELACJA

ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH POLECA

GOTHIC

Więzienie pełne przygód

Miesiąc temu miałem przyjemność testować wersję beta nowego cRPG niemieckiej produkcji Gothic. Od tamtego czasu miałem okazję spędzić nieco więcej czasu z pełną już wersją owej gry. W poprzednim tekście dawałem sygnały, jakoby gra owa miała się okazać przełomem w dziedzinie komputerowych rolplejów na miarę uwielbianego przeze mnie *Deus Ex*. Dziś ze spokojnym sumieniem mogę *stwierdzić, że porównanie to było jak najbardziej trafne*, Gothic bowiem, mimo pewnych wpadek, powala na kolana swym rozmachem i głębią.

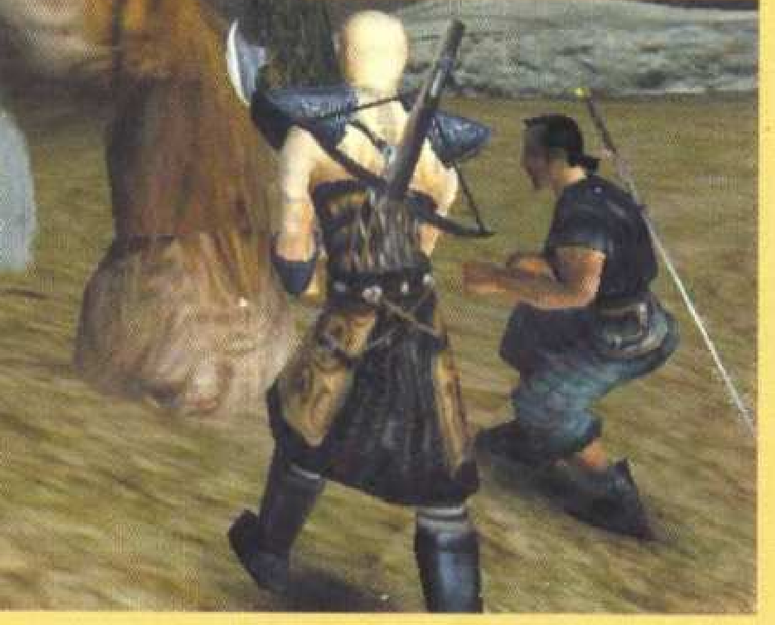
Elektryczny

Wypadek przy pracy

Akcja **Gothica** umieszczona została w fantastycznej krainie Myrtana, której król Rhotbar II od dłuższego czasu walczył z różnymi potworami o spokój swego państwa. Jedyną rasą zagrażającą jego poddanym są Orkowie, aby zaś przeważyć szalę zwycięstwa w owej wojnie na swą stronę, król nakazał zwiększyć wydobycie cennego metalu, niezbędnego do produkcji oręża. W podobnych kopalniach siłę roboczą stanowią skazańcy, jednakże ci co rusz usiłowali uciekać z miejsca przymusowych robót. Aby uniknąć podobnych problemów, król rozkazał najpotężniejszym magom swego królestwa otoczyć rejon najcenniejszych kopalni magiczną kopułą, która przepuszczała by nowych więźniów do wewnątrz, ale każdy kto próbowałby odbyć podobną podróż w drugą stronę, umarł by w mękach. Czarodziejom zdarzył się jednak wypadek przy pracy, w wyniku którego sami zostali uwięzieni we wnętrzu kopuły. Król zmuszony został do podpisania paktu ze skazańcami, na mocy którego zobligowano go do dostarczania dóbr oraz kobiet z zewnątrz w zamian za regularne dostawy minerału. Taki stan rzeczy panował do momentu, gdy do magicznego więzienia wtrącono człowieka, któremu królewski herold przekazał poufny list do magów znajdujących się wewnątrz kopuły. Ów mężczyzna miał diametralnie zmienić dotychczasowe życie w kolonii karnej.

Niemiłe dobrego początki

Gothic to mieszanka RPG i gry akcji. Bohater widziany z perspektywy trzeciej osoby biega po rozległym terenie ogarniętym magiczną kopułą, rozmawia z napotkanymi postaciami, walczy z wrogami i rozwiązuje przeróżne zagadki. Wszystko byłoby w najlepszym porządku, gdyby nie dziwaczny interfejs. Aby rozpocząć konwersację, podnieść przedmiot, czy zadać cios należy zastosować kombinację dwóch klawiszy lub klawiatury i myszki. O ile w przypadku rozmowy, czy manipulacji obiektami jest to tylko irytujące, o tyle denerwuje podczas walki, gdzie możliwości



zwracania się do różnych wrogów i zadawania im razów są mocno ograniczone. W **Gothicu** nie zastosowano systemu rodem z ***Soul Reavera 2***, gdzie można było automatycznie nakierować się na najbliższego adwersarza, stąd często może się zdarzyć, że pojedynek zakończy się porażką tylko dlatego, że nie uda Ci się odpowiednio szybko zwrócić w stronę oponenta. Na szczęście opanowanie sztuki kierowania bohaterem nie jest niemożliwe, a gdy ów problem zostanie pokonany, okazuje się, że **Gothic** to absolutny przebój.

Iluzja doskonała

Cóż takiego najbardziej pociąga w **Gothicu** i cóż takiego cechuje ową grę, a czego nie posiadają konkurencyjne tytuły? Moim skromnym zdaniem jest to niewiarygodnie silna sugestywność owego rolpleja. Przez cały czas masz wrażenie, że poruszasz się po prawdziwym świecie, rozmawiasz z żywymi osobami i sam decydujesz o tym, jak będzie rozwijać się Twoja przygoda. Przykładów można tu mnożyć bez liku. Każdy człowiek, z jakim zetkniesz się podczas swoich podróży ma określony charakter, Ty możesz oczywiście ustosunkować się do niego jak tylko Ci się żywnie podoba, musisz się jednak liczyć z tym, że inni również wiedzą z kim się zadajesz i mogą oceniać Cię po Twoich znajomych. W ogóle sposób postępowania z bohaterami niezależnymi jest ogromnie istotny – nigdy nie wiadomo, do czego w przyszłości może doprowadzić sprzeczka ze zwykłym strażnikiem, czy kucharzem. Co jest jednak w **Gothicu** najpiękniejsze, to fakt, że bez względu na różne problemy z poszczególnymi postaciami, zawsze znajdzie się jakiś sposób na wybrnięcie cało z opresji – wystarczy tylko ruszyć głową.

Kolejna sprawa to spora dowolność w dobieraniu zadań i drogi rozwoju postaci. Istnieją pewne misje, które po prostu trzeba wypełnić, jeśli chce się w ogóle ukończyć grę, ale ogromna grupa zadań pobocznych to już wyłącznie kwesta Twojego widzimisię. Jeśli chodzi o rozwój bohatera, to tylko i wyłącznie od Ciebie zależy na jakie umiejętności wydasz u nauczycieli punkty awansu. A zdolności jest tu istne zatrzęsienie. Znajdziesz tu tak zwyczajne skille jak walka mieczem, czy skradanie, ale także znacznie mniej spotykane jak choćby łowiectwo. Dodatkowo każda umiejętność jest stopniowana, a każdy kolejny próg pozwala Ci na wykonywanie coraz ciekawszych rzeczy. I tak najważniejszym jest to, że wszystkie te zdolności specjalne i cechy nie są jedynie suchymi cyferkami w dossier bohatera, ale przekładają się w stu procentach na rzeczywiste możliwości postaci w świecie gry.

Ostatnia wreszcie rzecz, dopełniająca iluzji życia świata **Gothica** to różne drobiazgi jak choćby zmieniające się pory dnia, zgodnie z którymi żyją skazańcy pod magiczną kopułą. Pod wieczór ludzie są zmęczeni i zdecydowanie większą ochotę mają na sen niż gadanie z dziwnym nieznajomym. Do tego można jeszcze dołożyć reakcje bohaterów niezależnych na Twoje zachowania – możesz być pewien, że każdy więzień, który Cię nie zna, nie będzie zbyt zachwycony, gdy nagle wparujesz z mieczem w dłoni do jego chaty. Ostatni szczegół wreszcie to zmieniające się warunki pogodowe, trzeba Ci bowiem

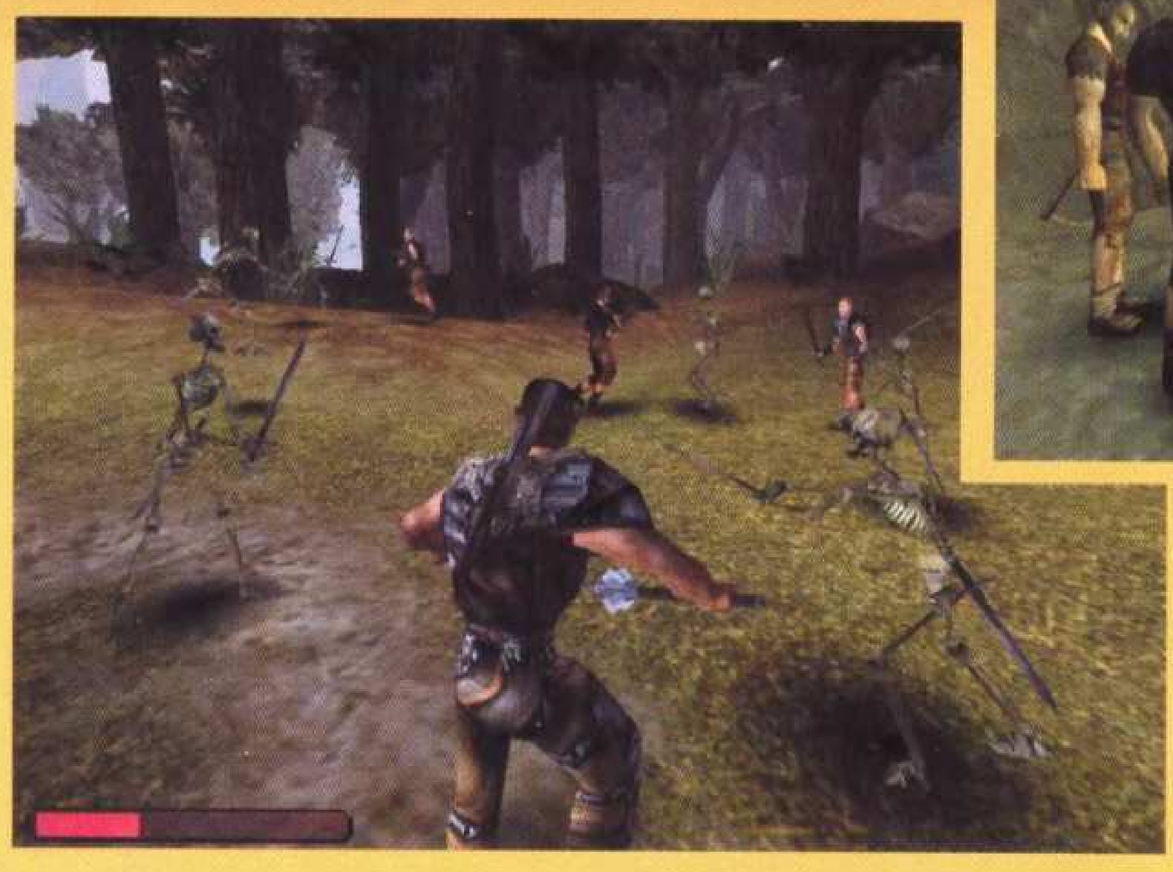
Moim zdaniem

Piotr Orcholski

Na początku odpaliłem Gothica tylko na parę minut i od razu rzuciłem tę grę w kąt, zdenerwowany niewygodnym sterowaniem. Dopiero zachwyty Elektrycznego zastanowiły mnie odrobinkę i postanowiłem dać tej grze drugą szansę. Ku mojemu zaskoczeniu, okazało się, że gra faktycznie jest świetna, trzeba jej tylko poświęcić troszkę czasu, by się do niej przekonać. Co prawda osobiście i tak wolę rolpleje na enginie Infinity, niemniej jednak Gothic to bez wątpienia przełom w gatunku i gra, z którą każdy miłośnik RPG powinien się zapoznać.

Moja ocena

W KRAINACH FANTASY



W SKRÓCIE

ZALETY:

+ świat jak żywy
+ mnóstwo zadań
+ doskonałe dźwięk i muzyka
+ skomplikowane relacje między postaciami
+ niewiarygodna swoboda działania

WADY:

– uciążliwy sposób sterowania
– nie najlepszy engine 3D
– na początku powoli się rozkręca

wiedzieć, że w **Gothicu**, zupełnie jak w życiu, słoneczny, acz lekko pochmurny poranek, może po paru godzinach przerodzić się w burzę z piorunami, po to byś w środku nocy mógł już podziwiać czyste, gwiaździste niebo i księżyc w pełni. Iluzja jest tak doskonała, że od **Gothica** człowiek odrywa się z autentycznym żalem.

Opowieść rzeka

Dość ciekawą kwestią w przypadku **Gothica** jest rozwój fabuły, a także tempo w jakim pewne rzeczy następują. Jak w wielu grach cRPG, również tu można wprowadzić podział na zadania główne i poboczne, z tym że w **Gothicu** nie zawsze jest on jasny. Może się bowiem zdarzyć, że to co z początku wziąłeś za questa dodatkowego, znacząco posunie akcję do przodu, zaś z pozoru ważne zadanie zyskało Ci jedynie sympatię pewnego bohatera niezależnego. Między innymi z tego powodu, sprawy rozkręcają się tu raczej powoli, co z drugiej strony nie jest takie złe, gdyż zdecydowanie wydłuża okres zabawy i pozwala lepiej rozbudować własną postać. Z całą pewnością, bezpiecznym jest stwierdzenie, że o ile **Gothica** można ukończyć tylko w jeden sposób (niestety), o tyle dróg prowadzących do zakończenia jest cała masa. Mogę się założyć, że dziesięciu graczy, którzy przeszli by ów tytuł w całości, na pewno nie opowiedziałoby tej samej historii.

Piękno niedoskonałe

Bez wątpienia trudno nazwać engine 3D zastosowany w **Gothicu** rewelacyjnym. Nie oznacza to oczywiście, że grafika jest paskudna, niemniej jednak w porównaniu osiągnięciami ***Quake'a 3***, ***Return to Castle Wolfenstein***, czy ostatnio ***Serious Sam 2***, **Gothic** wypada co najwyżej przeciętnie. Z drugiej strony trzeba przyznać, że spore wrażenie robią chociażby całkiem sympatyczne efekty pogodowe i fakt, iż każdy z napotkanych bohaterów niezależnych ma charakterystyczną dla siebie, niepowtarzalną twarz (nie liczę tu co poniektórych „szaraczków", choć i oni są dość zróżnicowani).

Zdecydowanie żadnych zastrzeżeń nie można mieć pod adresem oprawy dźwiękowej. Odgłosy otaczającego Cię świata, jak i fantastycznie dobrane głosy poszczególnych bohaterów jeszcze bardziej wciągają gracza w niesamowity świat **Gothica**. Idąc uliczkami któregokolwiek z obozów kolonii karnej, nie możesz oprzeć się wrażeniu, że mijasz prawdziwych ludzi – za każdym razem, gdy podejdziesz do kogoś bliżej, coraz głośniej zaczynasz słyszeć o czym plotkują, gdzieś w oddali ktoś coś wykrzykuje, w pewnej chwili słyszysz, że jeszcze inna osoba ostrzy na kole ostrze miecza – takie przykłady można by mnożyć.

Również melodie znakomicie komponują się z klimatem gry. Nie narzucają się, zamiast tego delikatnie, niepostrzeżenie budują klimat. Muzyka zmienia się w chwilach emocjonujących, tajemniczych; inaczej **Gothic** przygrywa w spokojne poranki, a jeszcze inaczej traktuje Twoje uszy ciemną nocą w środku lasu. Jeśli o mnie chodzi, sam miód.

Owacje na stojąco

Programistom z **Piranha Bytes**, dla których **Gothic** to pierwsza produkcja należą się owacje na stojąco. Rzadko zdarzają się nam w dzisiejszych czasach tak nowatorskie pomysły. Tytuł ten to obowiązkowy zakup dla wszystkich miłośników cRPG – może jedynie ci, którzy jak od ognia stronią od choćby najdrobniejszych elementów zręcznościowych, nie powinni poń sięgać. Niech jednak wiedzą, że ominie ich żywy, skomplikowany świat, pełen niezapomnianych przygód. Osobiście już nie mogę się doczekać kolejnej części gry, nad którą **Piranha Bytes** ponoć już zaczęła pracować. W pełni władz umysłowych oznajmiam, że w **Gothicu** zakochałem się bez reszty. ❐

Cena: 99,90 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

Wymagania minimalne:
Pentium 2, 128 MB RAM, 16 MB akcelerator 3D

Wymagania zalecane:
Pentium 3, 256 MB RAM, 64 MB akcelerator 3D

producent: *Piranha Bytes* **wydawca:** *Egmont Interactive/Shoebox*
polski dystrybutor: *CD Projekt*

http://www.piranha-bytes.com

ROLE-PLAYING

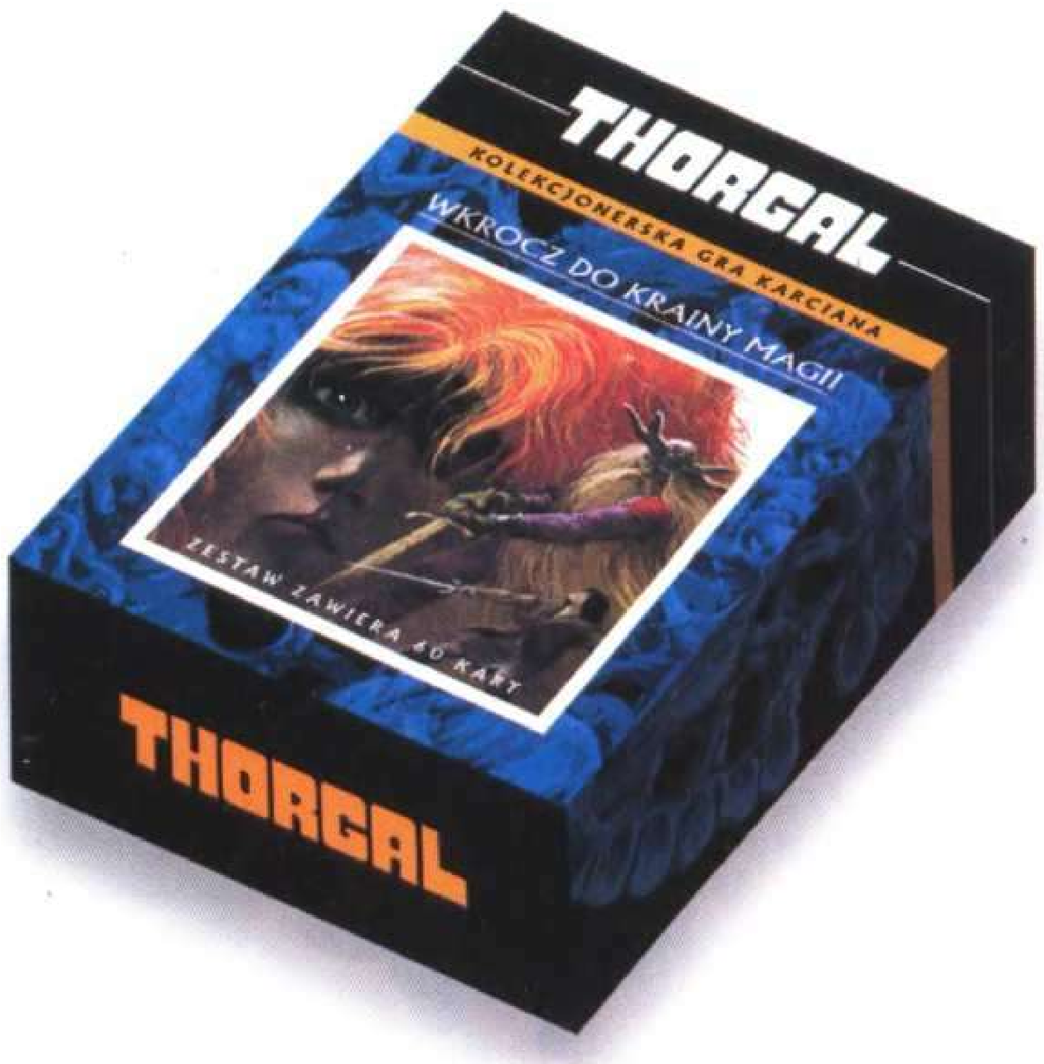
9

REWELACJA

THORGAL

WKROCZ DO KRAINY MAGII

PIERWSZA POLSKA GRA KARCIANA



ZOSTAŃ BOHATEREM! WYPEŁNIJ MISJĘ!

- 6 rodzajów kart
- 255 wzorów (+10 kart promocyjnych)
- kadry z komiksów Grzegorza Rosińskiego

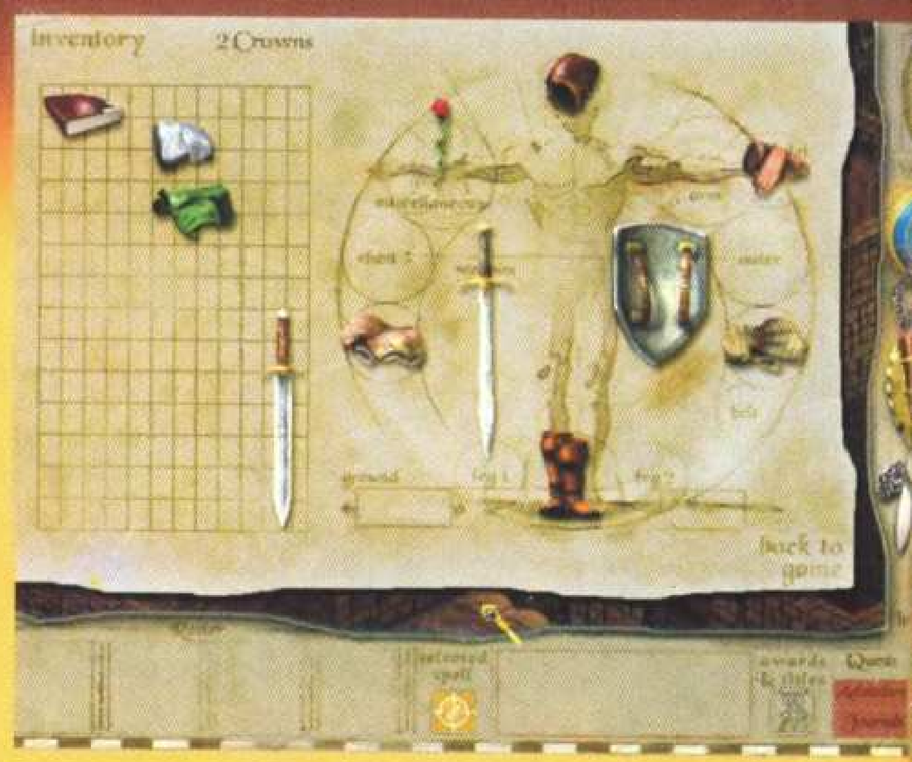
WIĘCEJ INFORMACJI NA STRONIE 13. ZAMÓW W SUPEROFERCIE PRZEDSPRZEDAŻY!

www.egmont.pl/thorgalccg

W KRAINACH FANTASY

SIEGE OF AVALON

Powieść RPG w odcinkach



Coraz trudniej wśród zalewu nowych tytułów stworzyć grę oryginalną i nowatorską pod każdym względem. Z tego powodu twórcy często wybierają drogę pośrednią: trzymają się w miarę ściśle kanonu danego gatunku, równocześnie starając się kilkoma szczegółami nadać swojemu produktowi znamion nowatorstwa. Zdaje się, że tym właśnie *tropem poszła firma* Digital Tome, która swojego klasycznego rolpleja pod tytułem Siege of Avalon promuje jako interaktywną, wirtualną książkę, której to poszczególne części ukazywać się będą w regularnych odstępach czasu, niczym dwa wieki temu powieści Karola Dickensa w prasie angielskiej.

baRTeS

Wcielając się w rolę młodego mężczyzny, ratującego z opresji oblężoną twierdzę Avalon, rozpoczniesz przygodę typową dla gier cRPG od wstępnej konfiguracji swojej postaci, w trakcie której ilość dostępnych opcji zdecydowanie mogłaby być obszerniejsza. Następnie poczynasz zaznajamiać się z bardzo rozległym środowiskiem gry (między innymi czeka na Ciebie około dwustu NPC). Twoim głównym zadaniem jest zapewnienie oblężonej twierdzy zapasów żywności i broni, w trakcie rozgrywki rozwijać się też będzie watek bardziej osobisty. Zaznajomienie się z interfejsem zajmie graczowi chwilkę. Znajdziesz tutaj zakładki z oczekującymi na Ciebie questami, pamiętnik, mapę, słupki many oraz siły, tabelę posiadanych umiejętności i cech, oraz graficzne przedstawienie rozmieszczenia ekwipunku. Jak więc widać, **Siege of Avalon** dosyć wiernie trzyma się „wytycznych" gatunku cRPG. Także i widok ekranu nie stanowi niespodzianki – masz do czynienia z izometrycznym rzutem 2D w rozdzielczości 800x600, co, podobnie jak wygląd postaci i krajobrazów, mocno wzorowane jest na sławetnym ***Diablo***.

O ile na ilość walk można co nieco ponarzekać, tak w kwestii częstotliwości i obszerności dialogów marudzić nie wypada. Od samego początku bowiem każda ze spotkanych postaci ma Ci coś do powiedzenia, a wywody nie-

których gaduł są wręcz monumentalnie rozbudowane, przez co fabuła ulega gwałtownemu rozwojowi. Jeśli więc **Siege of Avalon** ma być czymś pośrednim między książką fantasy, a klasyczną grą komputerową, to wywiązuje się z tej roli znakomicie. Ponadto grzechem byłoby pominąć milczeniem fakt, że fabuła owa jest zgrabnie i wiarygodnie skomponowana.

Brnąc przez sześć rozbudowanych rozdziałów **Siege of Avalon** (będą one wydawane w trzech pakietach po dwa działy, mniej więcej co dwa miesiące każdy), Twój bohater na szczęście nie będzie cierpiał na uczucie samotności i zagubienia, bowiem do jego drużyny dołączyć będzie mogło do czterech służących pomocą wojowników. Tego samego, niestety, nie będzie można powiedzieć o Tobie – mam tu na myśli brak opcji wieloosobowej. Cóż, zdany więc będziesz tylko na siebie. Na zakończenie nadmienię tylko, że polski dystrybutor gry – firma **Techland** – zapowiada opracowanie polskiej wersji gry i przyznam szczerze, że zważywszy na ogromną ilość dialogów jest to plan w rzeczy samej ambitny. Pozostaje trzymać kciuki za powodzenie przedsięwzięcia a Tobie życzyć ciekawej lektury... to znaczy, miłego grania w **SoA**. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ ciekawa fabuła
+ funkcjonalny interfejs
+ wierność kanonowi gatunku

WADY:

– brak głosów lektorów
– mało efektowne bitwy

Cena: 79 zł	Wersja polska: V	Demo: —	ROLE – PLAYING

Wymagania minimalne: *Pentium 2 333, 64 MB RAM, SVGA 4MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 450, 128 MB RAM*

producent: *Digital Tome* **wydawca:** *Digital Tome*
polski dystrybutor: *Techland*

http://www.siege-of-avalon.com

7

WARTO ZAGRAĆ

MAGIC & MAYHEM 2
THE ART OF MAGIC

Magia w sosie wojennym

Jak tylko sięgam pamięcią, mieszanki RTS-ów z rolplejami spotykały się z co najwyżej obojętnym przyjęciem ze strony graczy. Tak było z fatalnym *Invictusem* oraz nieco lepszymi *Kingdom Under Fire i Magic & Mayhem*. Zwłaszcza ten ostatni wzbudzał kontrowersje, jako że całkiem wiele osób uważało ów tytuł za wybijający się ponad przeciętność, podczas gdy pozostali narzekali na chaos panujący podczas zabawy. Tak się złożyło, że autorzy wspomnianej gry postanowili jeszcze raz spróbować swych sił przy tworzeniu hybrydy RTS/RPG, w rezultacie czego w sklepach pojawiło się Magic & Mayhem 2: The Art of Magic.

Cobra

Magic & Mayhem 2 przenosi gracza w świat, w którym zachwiana została równowaga sił magicznych. Trzy moce zostały rozproszone po całym świecie – Neutralność posiedli Druidzi, Prawość przypadła w udziale Elfom, zaś Chaos Ogrom, zaś mroczne siły rozpoczęły swój marsz, którego celem była kontrola nad światem. W tych właśnie ponurych okolicznościach przyrody niejaki Aurax, mieszkaniec wioski Olicano, wkroczył w wiek dorosły i dowiedział się, że posiada magiczne umiejętności. Krótko potem jego wioska zostaje zaatakowana przez siły Chaosu, zaś rodzoną siostrę porywają wstrętne stwory. Młody Aurax rusza na ratunek, przy okazji zaś nadarza mu się okazja do uratowania świata.

Gra oferuje trzy tryby zabawy: kampania, rozgrywka w sieci i pojedynki z wybranymi przeciwnikami. Wybierając pierwszą z opcji wcielisz się w postać Auraxa, dla którego możesz wybrać klasę postaci. Ów śmiałek dojrzewa w trakcie przechodzenia kolejnych poziomów wtajemniczenia, zbiera punkty doświadczenia, które rozdziela pomiędzy ilością mana, zasobem punktów życia i liczbą stworów jakie będzie mógł kontrolować. Podczas swych wędrówek Aurax zbiera artefakty, pożywienie i mana, poznaje też inne postacie, z których część na pewien okres może przyłączyć się do bohatera. Generalnie cała zabawa w trybie kampanii polega na podróżowaniu pomiędzy kolejnymi lokacjami, wypełnianiu niezbyt oryginalnych zadań i oczywiście walczeniu wszelkimi dostępnymi środkami z przeróżnymi adwersarzami.

Z kolei pojedynek z dobranymi przeciwnikami, to opcja, która może służyć jako poligon doświadczalny. Gracz ma możliwość wybrania sobie postaci, którą będzie kierował, ilości i rodzaju przeciwników, wybrać miejsce pojedynku oraz ilość amuletów dostępnych dla każdego z uczestników pojedynku. Przebieg pojedynku wygląda już identycznie jak w kampanii. Jego niewątpliwą zaletą jest jednak to, że daje on możliwość wypróbowania działania różnych czarów i zaklęć, sprawdzenia jakie stwory są przydatne, a jakich nie warto w przyszłości wybierać.

Ogólnie o **Magic & Mayhem 2: The Art of Magic** można napisać, że jest to produkt co najwyżej poprawny. Niestety nie ustrzeżono się różnych wpadek przy opracowaniu interfejsu, który, co tu dużo mówić, do najwygodniejszych nie należy. Sama gra potrafi wciągnąć, ale tylko na krótko. Z tego też względu pozostanie raczej w cieniu innych tytułów, zapomniana nawet przez siły ciemności. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ widowiskowe zaklęcia

WADY:

– szybko się nudzi
– chaotyczny interfejs
– przeciętna oprawa audiowizualna

Cena: —	Wersja polska —	Demo: —	STRATEGICZNA

Wymagania minimalne:
Pentoum 2 300, 64 MB RAM, CD-ROM x8, 32 MB akcelerator 3D

Wymagania zalecane:
Pentium 2 500, 64 MB akcelerator 3D

producent: *Bethesda Softworks* **wydawca:** *Virgin Interactive*
polski dystrybutor: —

http://aom.bethsoft.com/main.html

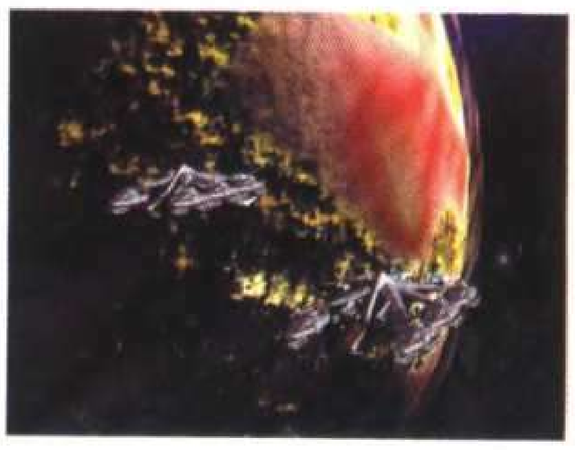
6

MOŻNA ZOBACZYĆ

RIM BATTLE PLANETS

Wojna, która wstrząsnęła wszechświatem

RIM: Battle Planets to strategia 3D. Fabuła gry rozpoczyna się gdy ziemski statek kosmiczny Solarius odkrywa w galaktyce Outer Rim starożytną, zaawansowaną technologicznie cywilizację. Eksperci ziemscy powoli zaczęli studiować jej kulturę i odsłaniać tajemnicę kosmosu. Sytuacja jednak skomplikowała się w momencie, gdy pojawili się obcy, również interesujący się znaleziskiem. Solarius wpada w pułapkę – rozpoczyna się bitwa. Ty, drogi graczu, wcielasz się w postać Maxa Adamski, oficera wojsk lądowych ALPHA i weterana wojny z rasą SLAKZ.



Arkadiusz Matczyński

W grze dostępne są trzy poziomy trudności. Domyślnie gra toczy się na poziomie normalnym. Zmieniając na łatwy uzyskujesz większą siłę ognia w stosunku do wojsk przeciwników, natomiast zwiększając go do trudnego, otrzymujesz dodatkowo limit czasowy, ale musisz liczyć się z tym, że wrogowie będą nieco „twardsi". **RIM: Battle Planets** posiada opcję gry wieloosobowej, w której może uczestniczyć do 8 graczy. Rozgrywka może wówczas toczyć się w sieci LAN lub poprzez internet. W grze dostępnych jest 28 misji. Zadanie rozpoczynasz mając podany cel pierwszorzędny, jednak w trakcie zabawy pojawiają się nieoczekiwane przygody. Na bieżąco współpracujesz ze swoją bazą i dowiadujesz się, co powinieneś w danej chwili zrobić, gdzie się udać i jakie nowe cele zostały przed Tobą postawione.

Jednostki posiadają wiele możliwości – niektóre doskonale spisują się w terenie górzystym, inne na równinach, jedne nadają się do walki z pojazdami latającymi, a jeszcze inne z naziemnymi, itd. Trzeba przyznać, że jednostek jest naprawdę dużo, bo aż 70 dla każdej z sześciu ras. Najważniejsze oddziały zmuszony będziesz ochraniać tymi mniej ważnymi. Pojazdy o słabej obronie trzymać będziesz z tyłu. Tak samo będzie z wyrzutniami rakiet, które dzięki swojemu zasięgowi, będą mogły stać na tyłach. Podobnych kombinacji będziesz musiał obmyślać wiele, w **RIM** bowiem nie wystarczy ruszać do przodu czym popadnie i zgniatać przeciwnika. Tutaj trzeba pogłówkować, gdyż utrata jednej, niezbędnej jednostki może spowodować niepomyślne zakończenie gry. Jest to niewątpliwy plus **RIM-a**, choć niestety wszystko to przyćmiewa kiepski interfejs, do którego trudno się przyzwyczaić i efektywnie wykorzystać w trakcie walki.

Pod względem graficznym produkt stoi na wysokim poziomie. Jest to pełne 3D, w którym możesz poruszać się po całej mapie, obracać kamerą we wszystkich kierunkach i w zależności od własnego upodobania dowolnie przybliżać lub oddalać widok na pole walki. Także i muzyce niczego nie brakuje. Dopasowana jest do gry znakomicie i tworzy całkiem przyjemny klimat.

Muszę uczciwie przyznać, że **RIM** nie stanowi żadnego przełomu. Jest po prostu zwykłą grą strategiczną z bardzo ładną grafiką i różnorodnymi misjami. Tryb wieloosobowy może spowodować nieco większe zainteresowanie fanów gatunku, na pewno jednak nie będzie to hit. ❐

Cena: 19,90 zł	Wersja polska ☑	Demo: —	STRATEGICZNA	6
Wymagania minimalne: *Pentium 2, 32 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D*	**Wymagania zalecane:** *Pentium 2 400, 64 MB RAM, 16 MB akcelerator 3D*		★★★★ ★★★½ ★★★	
producent: *Trinode* **wydawca:** *Fishtank Interactive* **polski dystrybutor:** *Lemon Interactive*				
http://www.rimthegame.com/			**MOŻNA ZOBACZYĆ**	

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ polska wersja językowa
+ bardzo dobra grafika
+ 28 zróżnicowanych misji

WADY:

– niezbyt wygodny interfejs
– mało wciągająca fabuła

S.W.I.N.E.

Podłożyć świnię królikom

Strategie czasu rzeczywistego to dzisiaj chyba najpłodniejszy gatunek gier komputerowych. Niestety w parze z ilością rzadko idzie także jakość owych produkcji. W zalewie całej masy gier trudno wychwycić hity tej miary co *Starcraft*, *Command & Conquer* czy *Age of Empires*. Do grona hitów nie dołączy zapewne także gra S.W.I.N.E., o której można co najwyżej powiedzieć, że wygląda ładnie, jest sympatyczna i chwilami zabawna.

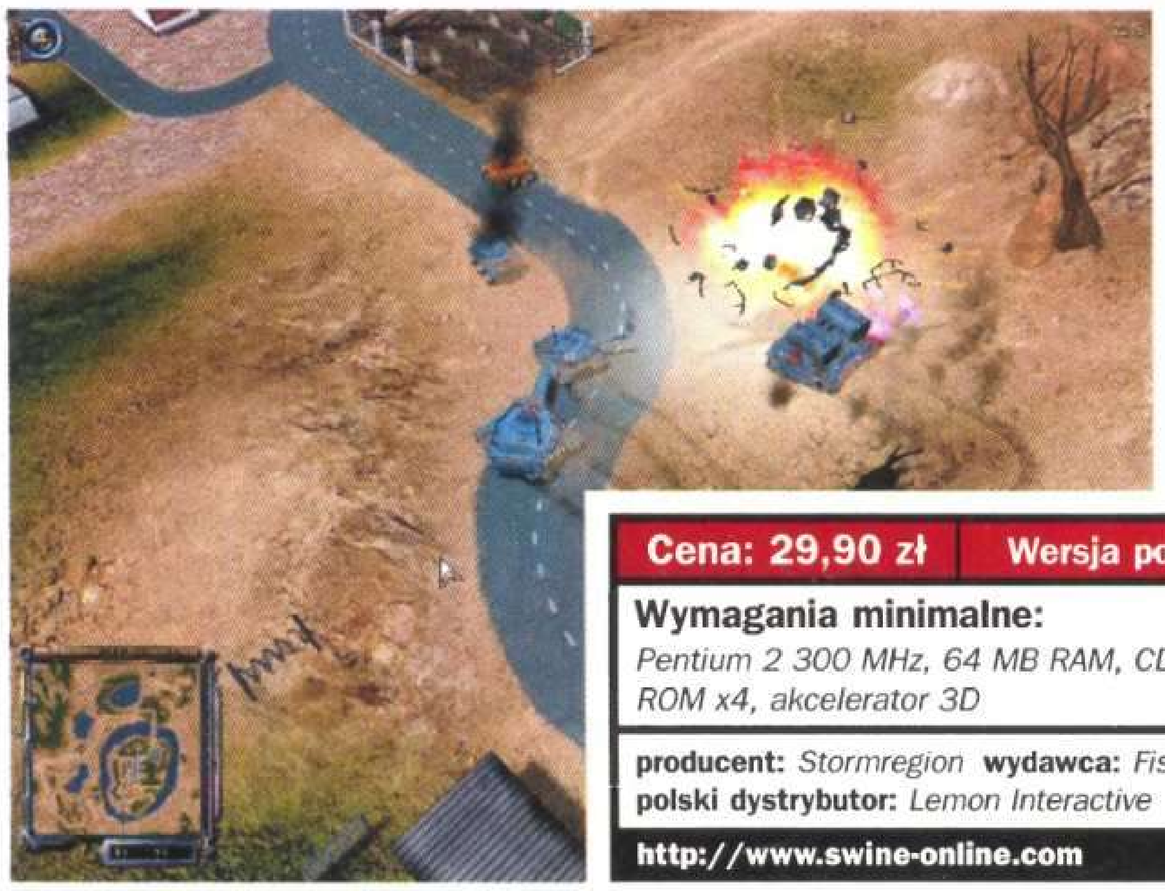
Maciej Jasiński

Autorzy **S.W.I.N.E** przenoszą Ciebie w świat zwierząt, które osiągnęły wysoki poziom rozwoju cywilizacyjnego. Wraz z wynalezieniem nowoczesnego sprzętu wojskowego, pojawiły się u pewnej rasy pokusy jego natychmiastowego przetestowania w warunkach bojowych. Mowa tutaj o świniach, które miały szczęście mieć także swego własnego Hitlera, przywódcę zdolnego pociągnąć za sobą masy świńskiego społeczeństwa. W płomiennym przemówieniu wskazał on na problemy żywnościowe kraju i konieczność rozszerzenia przestrzeni życiowej. Tak rozpoczęła się inwazja na sąsiedni Carrotland, zamieszkały przez króliki.

Powiązania z drugą wojną światową narzucają się automatycznie. Króliki przemawiają z francuskim akcentem, świnie z niemieckim. Miasta, w których czasami będziesz walczył, posiadają zabudowę przypominającą tę z początku ubiegłego wieku. Obie rasy wygłaszają w czasie walk zabawne komentarze, prowadzą interesujące utarczki słowne.

Niestety już ta prawdziwa walka nie jest tak dobra. W kampanii dowodzisz ograniczonym zespołem pojazdów bojowych, które z misji na misję zdobywają doświadczenie, stają się sprawniejsze i odporniejsze. Źle wyważono tutaj jednak proporcje i w rezultacie za posiadane pieniądze możesz za każdym razem kupić 2-3 jednostki lub wzmocnić nieco cechy już posiadanych. Tym samym nie możesz stracić żadnego pojazdu, bowiem oznaczało by to w rezultacie niezdolność do wypełnienia kolejnych misji.

Spore zastrzeżenia można mieć do zdolności komputerowych przeciwników. Stosują oni niezwykle schematyczne ataki opierające się na zasadzie – huzia na Józia. Nie muszę chyba dodawać, że ponoszą przy tym gigantyczne straty. W rezultacie jedyna ich przewaga to ilość i jakość rzucanego do walki sprzętu, ale raczej nie to w grze strategicznej powinno być najważniejsze.



Na kilka ciepłych słów zasłużyła oprawa graficzna **S.W.I.N.E.** i występujące tu dźwięki. Muszę przyznać, że tak dobrego przedstawienia falującej i zmieniającej barwy wody nie widziałem nigdy wcześniej w grze. Ciekawie prezentują się także nocne starcia (gdy teren oświetlają umieszczone na pojazdach reflektory), a także efekt burzy z deszczem i piorunami. Niestety to, co najważniejsze – przyjemność płynąca z zabawy w **S.W.I.N.E** jest co najwyżej średnia. Z tego też powodu produkcja ta na dłuższy czas nie zagości na komputerach i w umysłach graczy. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ humor słowny i sytuacyjny

WADY:

– słabe AI
– ograniczenia w ilości posiadanego sprzętu

Cena: 29,90 zł	Wersja polska ✓	Demo: —	STRATEGICZNA	6

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 450 MHz, 96 MB RAM, akcelerator 3D 32 MB*

producent: *Stormregion* **wydawca:** *Fishtank Interactive*
polski dystrybutor: *Lemon Interactive*

http://www.swine-online.com

MOŻNA ZOBACZYĆ

FAR GATE

Kosmos w czasie rzeczywistym

Kosmiczne strategie czasu rzeczywistego nie należą do najbardziej eksploatowanych gatunków gier komputerowych pod słońcem. Wynika to może z tego, że na dobrą sprawę do momentu wydania *Homeworlda* nikt nie potrafił w pełni wykorzystać trzech wymiarów w przestrzeni kosmicznej. Jednak nawet gdy pierwsze kroki zostały już postawione, naśladowców nie znalazło się wielu. Od tamtej pory widzieliśmy jedynie *Outcasta*, zaś niedawno podobnym tytułem uraczyło nas Microids wydając swoje Far Gate.

baRTeS

Ludzie ludziom zgotowali ten kosmos

Fabuła **Far Gate** prezentuje się dosyć typowo: oto coś niewytłumaczalnego stało się z naszą biedną planetą, staruszka ledwo zipie, a wszystkiemu winna jest jak zwykle rasa ludzka, która od starożytnych czasów niezmiennie postępuje według zasadzy "homo homini lupus". Czasu na filozoficzne dysputy wszakże nie ma i ludzkość w pośpiechu szuka sobie nowego lokum – wybór pada na Proximę Centauri, dokąd to wyrusza ekspedycja kolonizacyjna. Atoli prędko okazuje się, że zadanie do łatwych nie należy i na drodze kolonistów staje dziwaczna rasa organicznych istot Nue Guyen, które nie życzą sobie dzielić przestrzeni kosmicznej z Ziemianami (ja jej się osobiście wcale nie dziwię). Dodatkowo na placu boju pojawi się też trzecia nacja – Entrodii – domykając tym samym magiczny, erteesowy trójkąt wzajemnej rywalizacji. A gdzie tu w tym wszystkim rola dla Ciebie? Otóż przyjmujesz postać niejakiego Jacoba Viscero, spekulanta rodem z czarnego rynku, ale równocześnie doskonałego żołnierza i stratega, którego zmuszono do przejęcia dowództwa nad ekipą osadników. Jeśli, niczym u Andrzeja Bursy, „biel Twej duszyczki" wzdraga się przed przyjęciem roli jakiegoś tam szemranego cwaniaczka z bazaru, to pomyśl, że cel jest szczytny, a 17 misji w kampanii oferuje masę wrażeń i spore wyzwanie dla Twoich zdolności organizacyjnych.

Przerwa na kawę

Pierwsze chwile z grą nie są zbyt zachęcające. Chodzi głównie o to, że gra nie posiada opcji przyspieszania tempa rozgrywki, które pierwotnie ustawione jest na bardzo niskim poziomie. Dotyczy to w największym stopniu prędkości reagowania jednostek na Twoje polecenia i przemieszczania się do miejsca przeznaczenia. Taki stan rzeczy wynika prawdopodobnie z tego, że twórcy postawili na realizm, wszak

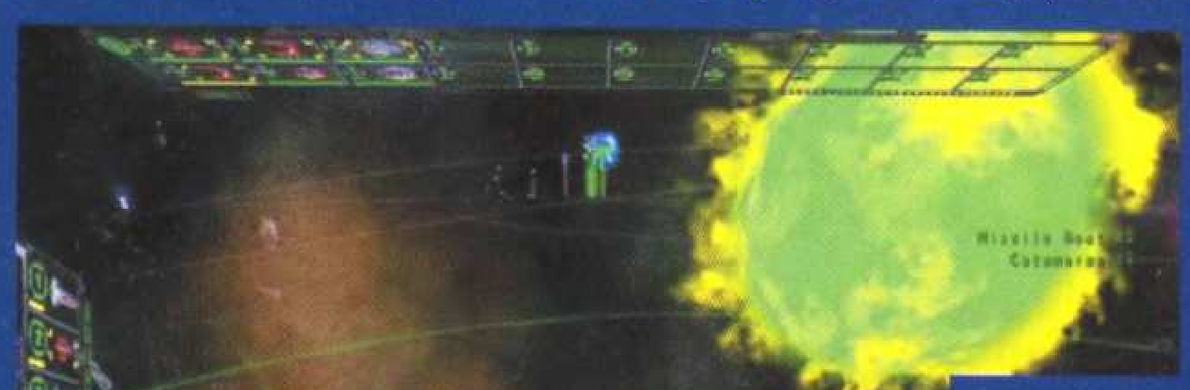
odległości w kosmosie są znaczne. Tak więc, jeżeli wysyłasz swoją armadę na drugi koniec układu planetarnego, to nie dziwota, że musisz się uzbroić w cierpliwość oczekując na spełnienie misji. Nawiasem mówiąc, owa prędkość optycznie wygląda zupełnie inaczej przy oddaleniu kamery, a inaczej przy zbliżeniu na poruszający się obiekt.

Jeśli chodzi o praktyczne przełożenie tempa poruszania się Twoich jednostek na efekty Twoich poczynań, to pod pewnymi względami przynosi ono korzyści, natomiast częstokroć mocno zawadza. Plusem jest bez wątpienia spora ilość czasu na przemyślenie swoich ruchów, a szczególnie na spokojne utworzenie formacji, szyków oraz zabezpieczenie tyłów i bazy. Z kolei istotne problemy pojawiają się już w trakcie kosmicznych pojedynków – chodzi mianowicie o to, że niesłychanie trudno jest dokonywać zmian w raz obranej taktyce.

Trudne wyzwanie

Pod względem sposobu prowadzenia rozgrywki jak i obsługi interfejsu, **Far Gate** jest typową strategią czasu rzeczywistego, protoplastów której poszukiwać należy wśród takich tytułów, jak *Homeworld* czy *Starcraft*. Największe wahania co do jednoznacznej oceny miałem w kwestii obsługiwania ruchów kamery oraz zakładek interfejsu.

Ambiwalencja uczuć dotyczy przede wszystkim filmowania rozgrywki – **Far Gate** oferuje pełną swobodę w poruszaniu kamerami, co jednocześnie jest największą zaletą gry, jak i bardzo uciążliwym wrzodem na pewnej części ciała gracza. Masz więc do dyspozycji nie tylko scrolling, rotację i przybliżanie, ale także dostosowywanie kąta nachylenia. Wszystko to razem powoduje, że jeśli tylko tego zapragniesz, to możesz na swoje jednostki patrzeć nawet z dołu i z takiej pozycji nimi sterować. Z drugiej strony, opanowanie techniki operowania perspektywą jest niezwykle trudne, a kilka rozwiązań nie należy do zbyt efektywnych. Weźmy „na tapetę" opcję maksymalnego oddalenia – ruch ten pozwala na ogarnięcie wzrokiem sytuacji w całym układzie planetarnym. Niestety, z takiej pozycji wydawanie rozkazów jest praktycznie niemożliwe, gdyż po pierwsze jednostki są zbyt małe by je dojrzeć, a ich podgląd w powiększeniu zajmuje zbyt duży obszar ekranu, zasłaniając inne pojazdy i struktury budowlane. Z kolei, skądinąd uży-



teczna funkcja szybkiego zbliżenia na wybrany obiekt powoduje, że traci się kontrolę nad pozostałymi wydarzeniami. Twoje wrażenia z gry zależeć więc będą w dużej mierze od umiejętnego wykorzystania tej przebogatej, acz trudnej w opanowaniu ilości opcji.

Podobne wrażenia pozostawia po sobie interfejs. Po stronie plusów wymienić należy schludny wygląd i wygodne rozłożenie elementów: po prawej masz zakładkę z dostępnymi dywizjonami, u góry jednostki w poszczególnych grupach, z prawej polecenia, na dole cele misji i komunikaty – jednym słowem, genialna prostota i funkcjonalność. Tymczasem in minus zapisuje się interfejsowi to, że często zakładki wyłaniają się, gdy chcesz jedynie przesunąć ekran w jedną ze stron.

Jak na paradzie

Pozostałe elementy rozgrywki nie powodują aż takiego dysonansu opinii i ocenić je wypada pozytywnie. W **Far Gate**, jak w prawie każdym erteesie, zakładasz bazę, zdobywasz surowiec i walczysz z siłami przeciwnika, a w każdym z tych aspektów znajduje się coś godnego pochwały. Rozbudowa bazy prezentuje się bardzo oryginalnie: rozstawiasz główny element, po czym dostawiasz do każdego z jego ramion kolejne komponenty oraz struktury obronne. Zbieranie surowca na szczęście nie jest Twoim głównym zmartwieniem i odbywa się właściwie w sposób zautomatyzowany, co zapewne ucieszy graczy nieprzychylnym okiem patrzących na żmudny proces wydobywczy. Przechodząc natomiast do aspektu militarnego, to zachwyciła mnie w nim jedna rzecz: grupy bojowe można ustawić w kilkanaście typów szyków, co zaiste daje duże pole do popisu, a równocześnie bardzo efektownie wygląda (w formacji może się znaleźć do 20 statków). Jak się można domyślić, w początkowych misjach masz dostęp tylko do lekkich pojazdów bojowych, a w miarę pokonywania kolejnych przeszkód, Twój arsenał zostaje wzmocniony. Jednocześnie podobnemu procesowi poddane są siły zbrojne wrogów.

Bitwy, najważniejszy wszakże element gry, są bardzo przyjemne dla oka, uczestniczy w nich z reguły spora liczba statków kosmicznych, a że każda z ras posiada charakterystyczne tylko dla siebie jednostki (najdłużej w pamięci zapadają te należące do Nue Guyen) i można dokonywać zbliżeń, to naprawdę pod względem wizualnym niczego nie można **Far Gate** zarzucić. W ogóle grafika jako całość zasługuje na słowa uznania – układy planetarne wyglądają niczym rodem z najlepszych filmów s-f, a budowle zachwycają bogactwem detali. Szkoda jedynie, że klimat zabawy odrobinę popsuła mało przekonywująca ścieżka dźwiękowa i jeszcze gorsze głosy lektorów, którzy brzmią beznamiętnie.

Dobry start

Far Gate to pierwsze dzieło amerykańskiej firmy **Super-X Studios** i jak na debiut jest to dzieło godne uwagi. Niestety, jak to się zwykle dzieje u nowicjuszy, Amerykanie z Seattle muszą zapłacić frycowe – poza wspomnianymi już wcześniej problemami, nie można nie wspomnieć i o tym, że gra nie posiada trybu potyczki, co jak na erteesa jest co najmniej dziwne – multiplayer sprowadza się do sześciu map wieloosobowych. Na szczęście przeciwwagę znajdziesz w edytorze kampanii. Reasumując: dzieło to, choć cierpi na kilka przypadłości, to jednak ma w sobie sporo uroku mogącego zwrócić uwagę miłośnika strategii, a przy wyeliminowaniu błędów być może doczeka się bardzo dobrego sequelu. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ pełna swoboda w operowaniu kamerami
+ bardzo dobra grafika
+ ciekawy aspekt militarny

WADY:

– brak opcji szybkiej potyczki
– powolne tempo akcji
– monotonne głosy lektorów

Cena: —	Wersja polska	Demo: —	STRATEGICZNA	7

Wymagania minimalne: *Pentium 2 233, 32 MB RAM, CD-ROM x4, 4 MB akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 700, 128 MB RAM, 16 MB akcelerator 3D*

producent: *Super-X Studios* **wydawca:** *Microids*
polski dystrybutor: —

http://www.far-gate.com

WARTO ZAGRAĆ

EVIL TWIN
KRONIKI CYPRIENA

Mroczna strona Raymana

Masz na imię Cyprien. Imię, trzeba przyznać, paskudne. To wina Twoich rodziców, ale nic już nie możesz zrobić – nie żyją bowiem od roku. Ty zaś przebywasz w ponurym sierocińcu, a dziś akurat są Twoje urodziny. Inne dzieci przygotowały Ci przyjęcie-niespodziankę, które, o czym zaraz się dowiesz, nie za bardzo Ci się spodoba. A skutkiem tego będzie seria naprawdę tajemniczych zdarzeń.

Adam Gregrowicz

Tak rozpoczyna się gra, która powstała w firmie **In Utero** – tej samej, która stworzyła ***Raymana 2***. I choć **Evil Twin** należy do tego samego gatunku trójwymiarowych platformówek, to jednak w niczym nie przypomina wesołego i kolorowego ***Raymana***. Przygody Cyprien dzieją się na ośmiu mrocznych i dziwnych wyspach-światach. W dzień urodzin Cypriena jego przyjaciele zostali porwani do Undabed, świata sennych marzeń i koszmarów, a on sam wyruszył za nimi aby uratować ich z rąk okrutnego władcy zamieszkującego wieżę Loren Darith, umieszczoną na ostatniej, ósmej wyspie.

Gra jest trójwymiarową platformówką, w której zręczność palców jest jedną z podstawowych spraw prowadzących do wygranej. Cyprien bowiem co krok napotyka na miejsca, w których liczy się wyłącznie umiejętność przeskakiwania z jednej skalnej półki na inną. Ważne jest także zbieranie porozmieszczanych na wyspach przedmiotów. Są to głównie zwoje doładowujące energię i niewielkie maski, dzięki którym Cyprien może przemieniać się w Super Cypa. Pod tą postacią uzyskuje on kilka nadnaturalnych możliwości: zaczyna skakać naprawdę wysoko, a poza tym może ciskać ognistymi kulami i razić błyskawicami. Te bronie przydają się do walki z przeciwnikami, którzy co krok pojawiają się podczas wędrówki przez wyspy Undabed.

Do zwycięstwa prowadzi nie tylko zręczność i potęga broni. W swojej wędrówce główny bohater spotyka ponad sto postaci, przy czym aż z sześćdziesięcioma może porozmawiać. Pomaga mu także niedźwiadek Lenny oraz słoń Wilbut. Cóż, świat Undabed nie należy do normalnych i gadające niedźwiadki oraz bujające się na huśtawce słonie nie powinny nikogo dziwić. To zresztą jedne z najnormalniejszych stworzeń. Naprawdę pokręcone są stwory, z którymi przyjdzie walczyć Cyprienowi. **Evil Twin** swoją mrocznością i stopniem udziwnienia bardzo przypomina ***American Mc Gee's Alice*** – gra sugestywnie przedstawia bardzo spójny, niepokojący świat, w którym zagubiony jest zarówno Cyprien, jego przyjaciele, jak i gracz.

Niestety, dobrze zaprojektowane poziomy, oryginalne postacie i ciekawa historia to nie wszystko. Gra została przeniesiona z konsoli PlayStation 2 i kompletnie nie nadaje się do grania przy pomocy klawiatury. W całej rozgrywce bardzo ważne jest dokładne ustawienie Cypriena przed kolejnym skokiem, a podczas sterowania klawiszami jest to niemal niemożliwe. Przeszkadza też system „inteligentnej inaczej" kamery. Śledzi ona automatycznie postać głównego bohatera i ustawia się zawsze tak, aby był dobrze widoczny. Niestety, często powoduje to, że nie widać gdzie Cyprien idzie, a w efekcie granie polega na częstych postojach i ręcznym korygowaniu położenia kamery.

Evil Twin: Kroniki Cypriena to dynamiczna i bardzo rozbudowana platformówka. Jednak z uwagi na niedopracowane sterowanie i „nadgorliwą" kamerę jest bardzo trudna i frustrująca (gdy po raz setny nie uda się jakiś skok). Zatem, choć gra może się podobać, to wspomniane problemy wyraźnie obniżają ocenę ogólną. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ polska wersja językowa
+ fantastyczne światy

WADY:

– niewygodne sterowanie z klawiatury
– dezorientujące prowadzenie kamery

Cena: 69 zł	Wersja polska ☑	Demo: —	ZRĘCZNOŚCIOWA

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM x4, Windows 95/98/ME*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 450 MHz, 128 MB RAM*

producent: *In Utero* **wydawca:** *UbiSoft*
polski dystrybutor: *LEM*

http://eviltwin.ubi.com

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

SPIDERMAN

Człowiek-pająk w sieci zła

Kolejna gra będąca konwersją z PSX'a, ląduje na twardym dysku użytkowników blaszaka. Tym razem, jest to elektroniczna wersja przygód kultowego bohatera komiksów Marvela, a konkretniej Spidermana. Jak wiadomo konwersje z konsol na peceta nie zawsze się sprawdzają. Jak było tym razem?

Szotgan

Spiderman to typowa platformówka 3D, w której walczyć będziesz z hordami wrogów, by na końcu etapu zmierzyć się z bossem. Autorzy wyposażyli Pajączka w dwa rzuty oraz trójstopniowe ciosy nogą i ręką, które można ze sobą łączyć. Jak przystało na Człowieka Pająka, od czasu do czasu przyjdzie mu użyć pojemniczków z siecią. Autorzy umożliwili również zmianę stroju głównego bohatera, co niesie ze sobą dodatkowe możliwości.

Z doświadczeniami nabytymi przy grze w PSX'ową wersję tego tytułu, zabrałem się do oceny konwersji. Okazało się, że gra nie została udoskonalona w żaden sposób. Gra wygląda mizernie, na dodatek nie chodzi płynnie. Nie jest to jednak tak dokuczliwe jak kamera pokazująca czasami część świata, która nie obchodzi gracza. Do tego można doliczyć sterowanie, które szczególnie daje w kość, gdy chcesz używać sieci pajęczych. Animacje opisujące rozwój akcji też nie są zbyt ciekawe. Co do sfery dźwięków, to niewątpliwą zaletą jest głos narratora, wielkiego Stana Lee. Z resztą efektów nie jest już tak dobrze.

Pozycja ta jest przeznaczona nieomalże wyłącznie dla fanów kultowej postaci jaką niewątpliwe jest Człowiek Pająk, co doskonale widać w szeregu dodatków w grze, jakimi są opisy poszczególnych postaci i albumów komiksowych. Reszta graczy może sobie ów tytuł darować. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ głos Stana Lee
+ postać Spidermana
+ ciekawe kostiumy

WADY:

– wadliwe działanie kamery
– kiepski poziom konwersji

Cena: 159 zł

producent: *Neversoft/Gray Matter*
wydawca: *Activision*
polski dystrybutor: *LEM*
http://www.activision.com

ZRĘCZNOŚCIOWA

★★
★★
★★★

5

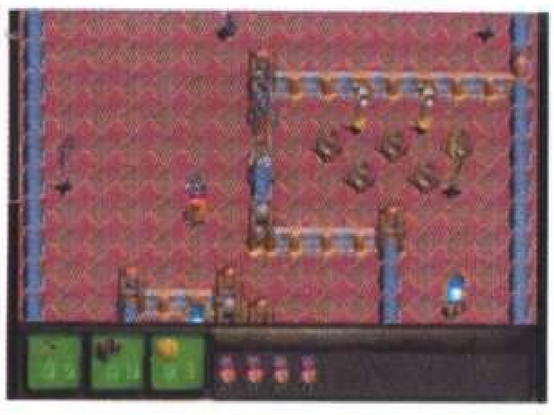
NIC TAKIEGO

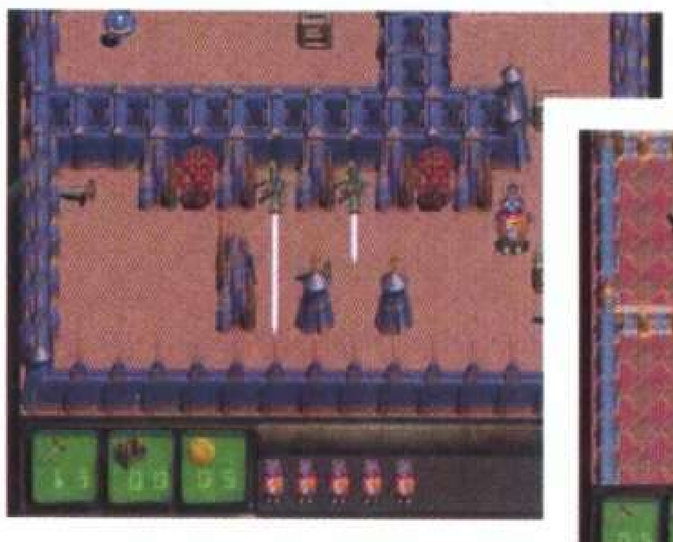
ROBBO MILLENNIUM

Niczym robot z popiołów

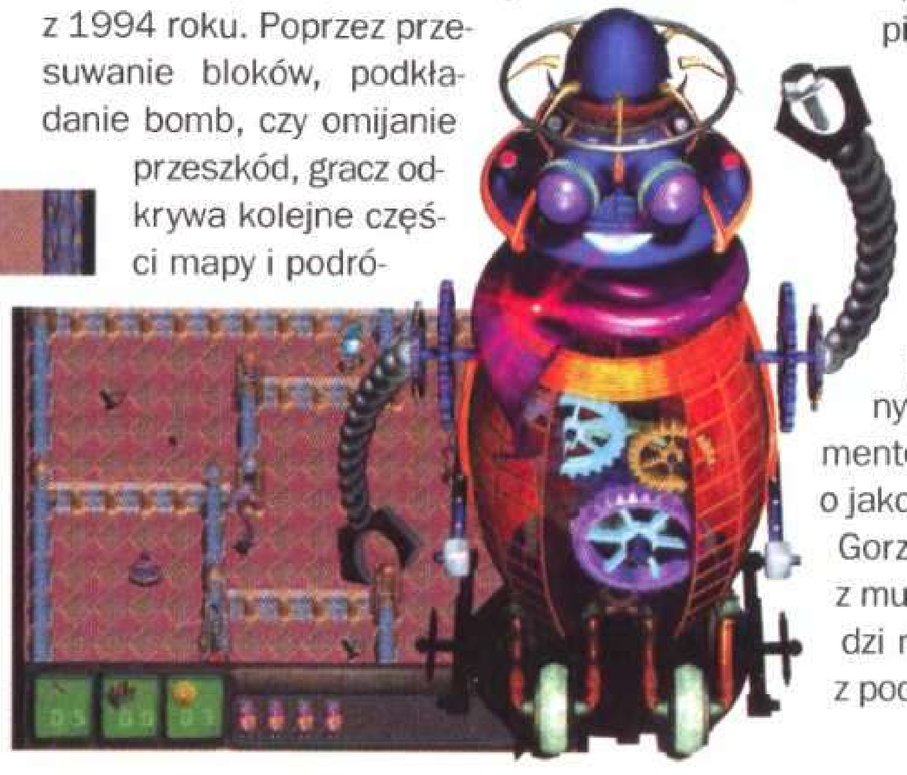
Wszystkim miłośnikom gier komputerowych z pewnością doskonale znane jest zjawisko powrotów do przeszłości. Robbo Millenium firmy LK Avalon to właśnie takie odkurzenie starego pomysłu, który pierwotnie zaistniał na domowych komputerach jeszcze w roku 1994, pod tytułem *Robbo*.

Marta Kokocińska





Bohaterem gry jest sympatyczny robocik, którego zadaniem jest zebranie ogromnej ilości śrubek. Rozgrywka w **Robbo Millennium** nie różni się niczym od wersji z 1994 roku. Poprzez przesuwanie bloków, podkładanie bomb, czy omijanie przeszkód, gracz odkrywa kolejne części mapy i podróżuje na dalsze planety. Brzmi prosto, ale w rzeczywistości **Robbo** może doprowadzić do nerwicy. Często jeden błąd oznacza rozpoczynanie misji od początku, a wiele się trzeba natrudzić, by zręcznie ominąć wrogów i pułapki. Zginąć zaś można często. Co prawda masz kilka żyć, ale gdy nie uda Ci się przetrwać do planety bonusowej, przy której komputer zapisuje stan gry, rozpoczynasz od początku – wszystko dlatego, że w wydaniu milenijnym nie przewidziano wprowadzenia opcji dowolnego zapisu gry.



Od strony graficznej wersję z 1994 roku poprawiono nieznacznie, choć to akurat w przypadku gier logicznych nie jest elementem stanowiącym o jakości danego tytułu. Gorzej ma się sprawa z muzyką, która przywodzi na myśl produkcje z początku lat 90-tych.

Tytuł ten to nadal sympatyczna, wymagająca myślenia gra logiczna, choć niestety paskudny sposób zapisywania stanu gry psuje jej ogólny wizerunek, zaś niezbyt wyszukane dźwięki i siermiężna grafika rodem z początku lat 90-tych go nie poprawiają. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ dobry, stary pomysł

WADY:

– słaba funkcja zapisu gry
– przestarzałe grafika i muzyka

Cena: 49,90 zł

producent: *LK Avalon*
wydawca: *LK Avalon*
polski dystrybutor: *LK Avalon*
http://www.lkavalon.com/robbo.html

LOGICZNA

★★½
★★
★★★½

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

TROPICO
RAJSKA WYSPA
Wakacje w tropikach

Praktycznie każda gra, która zyskała dobre oceny prasy i na dodatek nieźle się sprzedała, musi mieć swój dodatek. To taka ogólna zasada, która pasuje do sporej części hitów, a właśnie znalazła zastosowanie w przypadku Tropico – ubiegłorocznego przeboju, który oferował graczowi możliwość sprawowania dyktatorskich rządów nad pewną tropikalną wyspą. Choć zabawa była doskonała, twórca gry, firma PopTop, postanowiła jeszcze *bardziej ją urozmaicić, a zarazem naprawić kilka niedociągnięć*, jakie wyszły na światło dzienne już po premierze Tropico. Zadanie to zlecone zostało podwykonawcy, firmie Breakaway, zaś efektem jej pracy jest Tropico: Rajska Wyspa.

Bazyl

Nowości jakie oferuje ów dodatek obejmują nowe budynki, nowe kategorie turystów, zdarzenia losowe oraz pokaźną liczbę zróżnicowanych scenariuszy i nowych cech charakteru El Presidente. Prócz wszystkich tych rzeczy Rajska Wyspa wprowadza jeszcze pewne modyfikacje odnośnie ogólnych zasad zabawy. Skrócony został czas konstrukcji pewnych budynków, inne można obracać, co powinno ułatwić znalezienie dla nich miejsca; w końcu, jeśli zdecydujesz się przerwać roboty nad jakimś budynkiem, otrzymasz pełny zwrot zainwestowanych w niego pieniędzy. Nie jest to może zbyt realistyczne, ale za to ułatwia podejmowanie decyzji inwestycyjnych.

Co się tyczy nowych budynków, jednym z najbardziej praktycznych – jeśli chcesz rządzić jak prawdziwy dyktator – jest baza wojskowa, poprawiająca notowania El Presidente wśród frakcji militarnej. Niezwykle przydatny jest też nowy budynek mieszkalny, który zapewnia luksusowe warunki życia wielu osobom (czytaj: pozwala wycisnąć kasę z wielu ludzi jednocześnie). Ekonomię wyspy wzmocni także fabryka mebli, stanowiąca doskonałe uzupełnienie przemysłu drzewnego (lepiej sprzedawać gotowy wyrób – meble, niż po prostu drewno, które jako surowiec nieprzetworzony, jest tańsze). Najwięcej pieniędzy dostarczą Ci jednak nowi turyści, a mówiąc dokładniej dwie ich klasy: ekoturysta i student na wakacjach. Ci pierwsi gotowi są wydać straszną kasę byle tylko móc zobaczyć rezerwaty, lub fort kolonialny; drudzy przyjeżdżają dobrze się zabawić. Specjalnie dla nich dobrze jest wybudować kino, przystań morską, korty tenisowe lub, mój ulubiony, dom dzieciństwa El Presidente. By jeszcze bardziej zwiększyć wpływy z turystki warto rozważyć także wprowadzenie specjalnych zniżek dla studentów.

Większość oferowanych przez **Rajską Wyspę** nowych scenariuszy dotyczy rozwoju turystki i ekonomii, aczkolwiek są również i takie, w których musisz bronić swojego kraju przed rebeliantami. Nie cele poszczególnych misji powinny jednak zwrócić Twoją uwagę, lecz nowy element gry: zdarzenia losowe. Obejmują one wahania cen towarów, zarazy i tropikalne burze. Ten element **Rajskiej Wyspy** jest chyba jej jedynym słabym punktem, jako że w efekcie na przykład huraganu możesz praktycznie stracić wszystko – i to po latach rozwoju. Wiem, takie rzeczy zdarzają się w rzeczywistości, jednak patrząc z perspektywy gracza psuje to cały urok zabawy. Dobrze, że przynajmniej można określić częstotliwość owych zdarzeń losowych lub wyłączyć je zupełnie.

Podsumowując, **Rajska Wyspa** to gra, która powinna obowiązkowo znaleźć się u każdego, kto wcześniej dobrze bawił się przy **Tropico**. Liczba wprowadzonych zmian plus nowe elementy gry sprawiają, iż zabawa jest jeszcze bardziej wciągająca. Szkoda tylko, iż nie można spróbować swych sił w rozgrywce sieciowej. Ale może w **Tropico 2** będzie taka możliwość. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ mnóstwo nowych budynków, turystów, edyktów
+ zmiany we wcześniejszych zasadach gry

WADY:

– niezbyt szczęśliwie dobrane zdarzenia losowe

Cena: 49 zł	Wersja polska	Demo: —	STRATEGICZNA

Wymagania minimalne: *Pentium 2 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM x4, Win95, Tropico PL*

Wymagania zalecane: *Pentium 2 350 MHz, karta 8 MB*

producent: *Breakaway Games* **wydawca:** *Take 2 Interactive*
polski dystrybutor: *Play It*

http://tropico.godgames.com

8

NIEZŁA JAZDA

THE SIMS RANDKA

Czas podrywania

Sukces serii *The Sims* przerósł chyba oczekiwania wszystkich. Sprzedają się w rekordowych ilościach, powstają kolejne dodatki i końca nie widać. Najpierw był *The Sims*, następnie dodatek *The Sims: Światowe Życie*, później *The Sims: Balanga*. Przede mną leży trzeci już dodatek The Sims: Randka, a zapowiadany jest kolejny – *The Sims: Wakacje*.

Arkadiusz Matczyński

Podobnie jak w poprzednich dodatkach, w **Randce** pojawiło się mnóstwo nowych rzeczy. O ile jednak dotychczas ograniczały się one wyłącznie do dodawania nowych przedmiotów, zawodów, czy postaci, to tym razem pojawiły się nowe obszary w mieście, które doskonale nadają się na wyprawy w poszukiwaniu upragnionej miłości.

Najważniejszą ze zmian to wprowadzenie nowych interakcji między postaciami. Możesz teraz pozdrowić napotkaną osobę podając rękę, pomachać z daleka, czy też pozdrowić słownie. Zwiększono też ilość różnorodnych pocałunków, od muśnięcia wargami począwszy, a na bardzo romantycznym skończywszy. Wprowadzono również dodatkową charakterystykę Sima. Pojawiły się bowiem dwa paski, z których jeden opisuje wzajemne relacje między poszczególnymi osobami w krótkim

czasie, natomiast drugi opisuje te relacje w dłuższym okresie. Jest to bardzo przydatna informacja, gdyż Simy, jak ludzie miewają swoje humory i nieraz lepiej nie wchodzić im w drogę.

Ponieważ dodatek nazywa się **Randka**, to obowiązkowo musiały pojawić się także nowe postacie. Wśród nich znajdziesz piękne kobiety, czy też wysportowanych mężczyzn. Pamiętać jednak należy, że liczy się także to, co dana osoba sobą reprezentuje, a nie tylko uroda. Bowiem by randka miała szanse powodzenia, Simy muszą znaleźć jakiś wspólny temat do rozmów. W grze zwiększono także zainteresowania bohaterów, dzięki czemu rozmowa może przybierać różne kierunki.

Polska wersja wydana przez **IM Group** posiada drobne błędy, polegające na pojawianiu się w niektórych miejscach oryginalnych angielskich napisów, ale nie ma tego zbyt dużo, by przeszkadzać miało w grze. Rzecz jasna, dodatek ten wymaga posiadania wersji podstawowej. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ nowe obszary w mieście
+ lepsza interakcja między postaciami

WADY:
– niedociągnięcia w lokalizacji

Cena: 79 zł
producent: *Maxis*
wydawca: *Electronic Arts*
polski dystrybutor: *IM Group*
http://thesims.ea.com

STRATEGICZNA

7

WARTO ZAGRAĆ

THE SETTLERS 4: MISJE DODATKOWE

Nowe kampanie osadników

Serię gier o osadnikach zna chyba każdy, kto kiedykolwiek grał na komputerze. Od 1993 roku, kiedy to światło dzienne ujrzała pierwsza część *The Settlers*, sprzedano kilkanaście milionów kopii różnych części tej gry. Od przybytku głowa nie boli, więc Blue Byte ciągle wydaje nowe dodatki do Osadników.

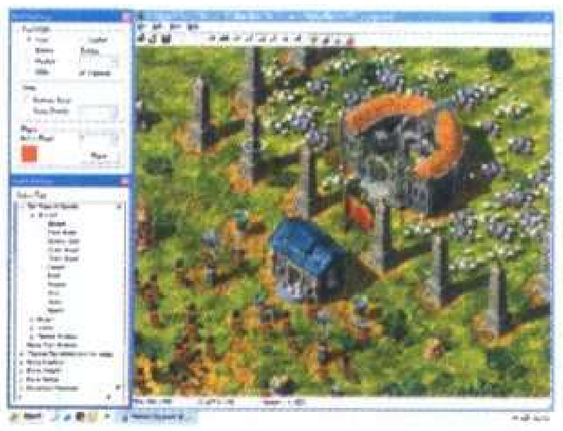
Adam Gregrowicz

Pakiet **Misje Dodatkowe** to nic innego jak właśnie... dodatkowe misje do **Settlers 4**. Co za niespodzianka. Dodatek zawiera pięć całkiem nowych kampanii w trybie dla jednego gracza i wymaga posiadania pełnej wersji gry **Settlers 4** w wersji polskiej.

Pierwsza z batalii to Kampania Rzymian – wielka wyprawa przeciwko członkom Mrocznego Plemienia, którzy jak się okazuje nie zostali doszczętnie zniszczeni w **Settlers 4**. Kolejna to Kampania Wi-

kingów, którzy w poszukiwaniu żyznych ziem wyruszą ku nieznanym wyspom, gdzie będą mogli wznosić nowe osady. Następna to Kampania Majów broniących swojej ojczyzny przed inwazją cudzoziemców pragnących ograbić ich ze złota. Każda z wymienionych kampanii to pięć misji, a pozostałe dwie mają po trzy misje. W zestawie znalazło się także osiemnaście nowych map do gry wieloosobowej w sieci LAN lub przez internet. To jednak nie koniec. W grę wbudowano Generator Map Losowych. Dzięki niemu utworzenie nowej mapy to kwestia kilkunastu sekund, Ty podajesz jedynie ogólne warunki wstępne, które określają wygląd mapy, a generator zajmuje się resztą. Co ciekawe, aby przesłać tak utworzoną mapę do znajomego wystarczy, że podyktujesz mu krótki kod-klucz, który pozwoli mu odtworzyć Twoją mapę na jego egzemplarzu gry.

Oprócz dodatkowych i losowych misji dodatek zawiera także prawdziwą perełkę – edytor misji. Dzięki niemu możesz samodzielnie zaprojektować nieskończoną liczbę nowych map mając już pełną kontrolę nad wyglądem terenu i przebiegiem misji.



Technicznie **The Settlers 4: Misje Dodatkowe** nie różni się niczym od podstawowej wersji gry. Ta sama jest grafika, muzyka i dźwięk. Nie pojawiły się także, niestety, żadne nowe budynki i jednostki. Ogółem, jest to w miarę przyzwoity pakiet nowych zadań, mogący przedłużyć żywotność gry o kilkadziesiąt godzin. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ edytor misji
+ polska wersja językowa
+ pięć nowych kampanii

WADY:
– brak nowych jednostek i budynków

Cena: 49,90 zł
producent: *Blue Byte*
wydawca: *Blue Byte*
polski dystrybutor: *CD Projekt*
http://www.settlers4.com

STRATEGICZNA

7

WARTO ZAGRAĆ

AQUANOX

Podwodny Wing Commander

Nieco starsi gracze pamiętają zapewne grę *Archimedean Dynasty*, wydaną przed ponad czterema laty przez firmę Blue Byte. Łączyła ona w sobie elementy symulacji zręcznościowej z bardzo uproszczoną przygodówką. Ze względu na intrygującą fabułę i znakomite wykonanie zyskała grono zwolenników, którzy z zacięciem wykonywali misje bojowe w podwodnym świecie pełnym piratów, handlarzy oraz obcych. Teraz, po tak długim okresie niebytu, do tematu powróciła spółka Fishtank Interactive, przedstawiając ciąg dalszy opowieści, opatrzony enigmatycznym tytułem Aquanox.

Piotr Bilski „Alien"

Nowe czasy, starzy znajomi

Akcja programu rozgrywa się kilka lat po wydarzeniach z pierwszej części. Po eliminacji zagrożenia ze strony Biontów główny bohater, najemnik Emerald Flynt, mógł powrócić do codziennych zajęć i marzeń o wielkiej fortunie. Jego spokój nie trwał jednak długo – statek został skradziony, on sam zaś znalazł się niemal na dnie – bez pieniędzy i ekwipunku ponownie musi służyć swym refleksem i bezwzględnością możnym tego świata.

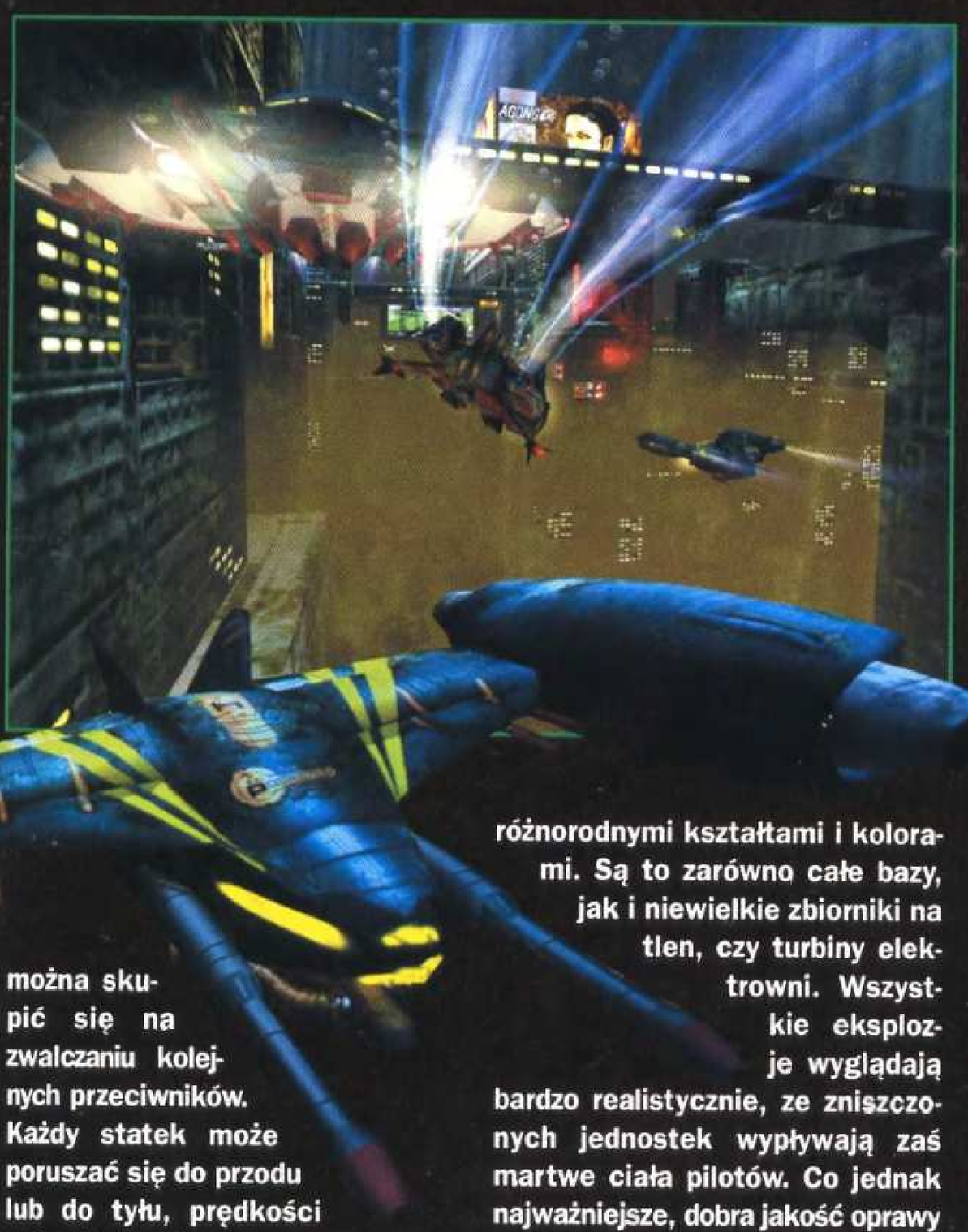
Podobnie jak w przypadku *Archimedean Dynasty*, także i tutaj grający zetknie się z produkcją będącą hybrydą symulatora pola walki oraz programu przygodowego. Jest to generalnie bardzo dobra mieszanka, gwarantująca niezwykle ciekawy rozwój fabuły (co ostatnio zdarza się stosunkowo rzadko), jak i ekscytujące pojedynki podwodnych pojazdów. Najciekawsze jest jednak to, że Aquanox bardzo dokładnie nawiązuje do swej poprzedniczki. Świat, w jakim przyjdzie Ci żyć jest niemal dokładnie taki, jak w dziele Blue Byte, z uwzględnieniem zmian jakie mogły zajść od wojny z Biontami. Aqua (bo tak nazywa się podwodny świat) nadal nie jest zbyt przyjemnym miejscem, choć zamieszkuje go także wiele osób przyjaźnie nastawionych do Emeralda Flynta. Spotkasz tu całą plejadę postaci zarówno nowych, jak i spotkanych wcześniej. Wśród nich znajdują się takie osoby jak admirał Cox, czy Perry Lassalle. W czasie rozmów wielokrotnie wspomina się o wydarzeniach i postaciach, które pełniły istotną rolę w poprzedniej części, teraz zaś ich widmo ściga pozostałych przy życiu. Oprócz nich pojawią się także nowi bohaterowie, zarówno przyjaciele, jak i wrogowie. Z pierwszymi gracz ma okazję robić interesy, z drugimi zaś będzie musiał walczyć.

Również bazy podwodne powinny być znane odbiorcom wychowanym na przeboju Blue Byte'a. Geografia oceanu nie uległa zmianie. Aqua nadal podzielona jest na sektory zawierające po kilka baz. Pomiędzy stacjami odbiorca porusza się przy pomocy własnej jednostki, jednak podróże pomiędzy sektorami wymagają pomocy wielkich liniowców, przemieszczających się pomiędzy specjalnymi punktami tranzytowymi, zwanymi Entropoint.

Podwodny świat

Pomimo iż na pierwszy rzut oka gra wydaje się być podobna do symulatora handlowego na wzór *X-Beyond The Frontier*, w rzeczywistości zdecydowanie bliższa jest strzelance na wzór *Starlancera*. Duży wpływ ma na to charakter rozgrywki. Co prawda podczas podróży przez oceany mamy okazję odwiedzać najprzeróżniejsze bazy podwodne i rozmawiać z dziesiątkami osób, otrzymując kolejne zadania, jednak ich wykonanie następuje w sposób liniowy. Nie istnieje możliwość swobodnego pływania, każde opuszczenie bazy wiąże się z automatyczną podróżą do następnej stacji lub też wykonaniem jakiegoś zadania. Ma to swoje wady i zalety, przede wszystkim jednak znacząco upraszcza zabawę, odbiorca nie czuje się bowiem zagubiony w tym ogromnym świecie, lecz może się skupić na zarabianiu pieniędzy i odkrywaniu kolejnych tajemnic.

Taka konstrukcja rozgrywki sprawia, iż kluczowym elementem zabawy stają się podwodne potyczki. Pomimo iż do dyspozycji otrzymujesz cały szereg statków wojennych, począwszy od lekkich zwiadowców, poprzez klasyczne myśliwce, a na bombowcach skończywszy, starcie należy do niezwykle prostych. Z pewnością wpływ na ten fakt ma bardzo prosty model sterowania, zmuszający do używania w sumie czterech klawiszy oraz myszki. Przy pomocy tej ostatniej można wykonywać większość czynności, takich jak namierzanie celu, zmiana broni oraz otwieranie ognia, zatem zamiast błądzić palcami po klawiaturze



można skupić się na zwalczaniu kolejnych przeciwników. Każdy statek może poruszać się do przodu lub do tyłu, prędkości zaś zmienia się przy pomocy klawiszy kursorów. Jest to niezwykle wygodne i przyjazne dla użytkownika rozwiązanie.

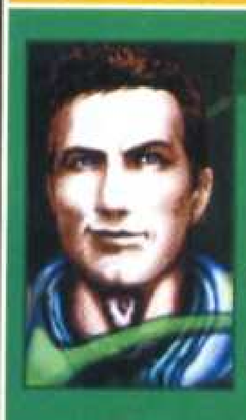
Choć obsługa maszyn nie jest skomplikowana, walka wymaga refleksu i uwagi. Przeciwnicy nie prezentują zbyt wysokiego poziomu, niemniej okazują się dostatecznie niebezpieczni, aby ich niszczenie sprawiało satysfakcję. Przede wszystkim jest ich na ogół bardzo wielu, dzięki czemu ekran radaru aż roi się od celów, które należy zwalczyć. Pojedynki należą do dynamicznych i trwają po kilkadziesiąt sekund. Aby było ciekawiej, możesz liczyć także na pomoc skrzydłowych, którzy zresztą są całkiem pomocni. W wodzie dochodzi zatem do dużych bitew, wypełnionych pociskami przeszywającymi przestrzeń i torpedami zmierzającymi w kierunku oponentów. Największe wrażenie robi jednak przedstawienie świata głębin. Widać falowanie cieczy, bąbelki powietrza unoszone w górę ku powierzchni, wreszcie Słońce przebijające się przez masy wodne. Również budynki zostały przedstawione szczegółowo i cieszą oczy różnorodnymi kształtami i kolorami. Są to zarówno całe bazy, jak i niewielkie zbiorniki na tlen, czy turbiny elektrowni. Wszystkie eksplozje wyglądają bardzo realistycznie, ze zniszczonych jednostek wypływają zaś martwe ciała pilotów. Co jednak najważniejsze, dobra jakość oprawy wizualnej, nie oznacza małej szybkości gry – nawet na słabszych Duronach program powinien działać dostatecznie płynnie.

Bitwy to jeden aspekt rozgrywki, drugi stanowi wątek ekonomiczno-przygodowy. Praktycznie w każdej bazie znaleźć można kantynę, biuro dyrektora placówki, sklep z częściami do statku, jak również stocznię. W pierwszych dwóch miejscach można porozmawiać z napotkanymi postaciami, w dwóch pozostałych dokonuje się zakupu wyposażenia. Jeśli chodzi o to ostatnie, mamy tu całą gamę działek, generatory, torpedy (zróżnicowane pod względem rodzaju obiektów, jakie zwalczają), mechanizmy naprawcze, a także wyposażenie dodatkowe, jak wyciszacze pracy silnika lub dopalacze. Handel związany jest zatem głównie z usprawnianiem własnej maszyny (którą również można wymieniać na coraz bardziej zaawansowane pojazdy). Jeśli zaś chodzi o rozmowy, dostarczają one całego zatrzęsienia informacji o podowodnym świecie, co ma oczywiście zalety, ale również wady. Główną przywarą **Aquanox** jest bowiem ogromna ilość informacji, jaką mózg gracza musi przetrawić w wyniku rozmów. Problem polega na tym, że tych ostatnich jest zbyt wiele, a gra okazuje się po prostu przegadana. Ponieważ zaś wszystkie zadania wykonuje się niejako automatycznie (trzeba tylko wcześniej zapoznać się z celami misji), większość konwersacji można po prostu opuścić. Tych zaś, którzy pragną dowiedzieć się więcej o wątkach fabularnych czeka długa i momentami nudnawa przeprawa przez tony tekstu. Podobnie ma się sprawa z nawiązywaniem do poprzedniej części – aby w pełni docenić pomysłowość autorów, trzeba doskonale pamiętać wydarzenia w ***Archimedean Dynasty***, zaś obecnie prawdopodobnie niewielu odbiorców może poszczycić się dobrą orientacją w temacie. Na szczęście opisana wada nie rzutuje znacząco na przyjemność czerpaną z rozgrywki.

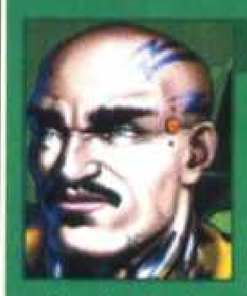
Udana kontynuacja

Zrekapitulujmy. **Aquanox** jest bardzo dobrą pozycją dla wszystkich tych, którzy tęsknią za starym, dobrym ***Wing Commanderem*** i nie mogą się doczekać kolejnej jego części. Dzieło **Fishtank** oferuje mrożące krew w żyłach podwodne pojedynki w ładnych sceneriach okraszone całkiem ciekawą muzyką (coś pomiędzy techno i ambient). Do wymienionych zalet dochodzi naprawdę ciekawa fabuła pełna tajemnic, których odkrywanie czyni grę jeszcze bardziej ekscytującą. Jest to zatem produkt dobry, stanowiący udaną kontynuację dobrej gry sprzed lat. ❐

DRAMATIS PERSONALE



Emerald Flynt – główny bohater, najemnik, doskonały wojownik, mający dodatkowo powodzenie u kobiet.



Boston Harper – jeden z Twoich kolegów po fachu, z którym wielokrotnie będziesz w akcjach. Dobry żołnierz, na którym można polegać.

Admirał Cox – jeden z ważnych dowódców wojskowych, dla którego będziesz wykonywał szereg zadań.

Iwan King – dowódca sił porządkowych w Strefie Tornada, znajomy admirała Coxa, czyli Twój naturalny sprzymierzeniec.

Lisa Bonham – najemniczka, z którą również będziesz współpracować. Jest dobrym fachowcem, chociaż wciąż musi znosić lekceważące uwagi kolegów.

Cena: 49,90 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *PC Pentium 3 500 MHz, 128 MB RAM, Windows 95, akcelerator 3D 8MB*

Wymagania zalecane: *akcelerator 32 MB*

producent: *Fishtank Interactive* **wydawca:** *Fishtank Interactive*
polski dystrybutor: *Lemon Interactive*

http://www.aquanox.de

SYMULACYJNA

8

NIEZŁA JAZDA

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ rozbudowana fabuła
+ łatwy w obsłudze element symulacyjny
+ duży wybór broni

WADY:

– długie, nużące dialogi
– zbyt wiele odniesień do „Archimedean Dynasty"

SERIOUS SAM DRUGIE STARCIE

Zabawa na poważnie

Spośród wielu gier, jakie ukazały się w zeszłym roku, żadna nie była chyba większym zaskoczeniem od *Serious Sama* chorwackiej firmy Croteam. W czasach, gdy każdy szanujący się FPP musi mieć fabułę, *Serious Sam* przypomniał czasy *Dooma*, kiedy to radosne strzelanie do wszystkiego co się rusza i na drzewo nie ucieka było jedynym warunkiem dobrej zabawy. ***Bazyl***

Choć na pierwszy rzut oka **SS2** to po prostu część pierwsza w wersji „więcej wszystkiego", to jednak niesłychanie trudno jest się od niej oderwać. Znajdziesz w niej mnóstwo nowych broni, więcej potworów i bitew, leveli, gadżetów, jak również doskonałego humoru w wykonaniu Sama „Seriousa" Stone'a. Zupełnie nie zmieniła się natomiast koncepcja gry: strzelasz, strzelasz i strzelasz do hord najprzeróżniejszych potworów. Jest ich tyle, że, jak to określił mój redakcyjny kolega, po niektórych bitwach dostaje się szczękościsku pozbywszy się wcześniej całej amunicji. Doprawdy wstyd się przyznawać, ale ta zabawa wciąga tak, iż nie sposób się od niej oderwać.

W przeciwieństwie do pierwszej części gry, której akcja rozgrywała się tylko w starożytnym Egipcie, **Drugie Starcie** oferuje aż trzy zróżnicowane środowiska: kraj Majów, starożytną Persję i pewną dość swojsko wyglądającą wioskę, którą zapewne można by znaleźć w średniowiecznej Europie. Każda z tych lokacji mieści w sobie przynajmniej kilka poziomów gry, każda jest też niesłychanie zabawna. Oferowane atrakcje to podziemne labirynty, olbrzymie budowle, wielkie, otwarte przestrzenie, na których aż roi się od potworów. W sumie śmiało można powiedzieć, iż wszystkie etapy gry – których jest aż 12 – zaprojektowane są po prostu wyśmienicie, w tym również te przeznaczone do rozgrywki multiplayerowej.

Co się tyczy nowych przeciwników, spotkasz na swojej drodze naprawdę poważnie wyglądających gości. Między innymi są to Curcubito the Pumpkin, Zumb'ul z planety Ras-ad-nyk, Fiendian Reptoild Demon, Zorg Mercenary i Zorg Commander z Beelmeza IV. Każdy jest bardzo groźny, jednak Sam posiada wystarczające środki, by z nimi walczyć. Nowa piła mechaniczna świetnie nadaje się do walki w tłumie, choć w bliskim starciu jeszcze lepszy jest miotacz ognia, którego płomień wygląda po prostu cudownie i spopiela wszystko czego dotknie. Ostatnim nowym dodatkiem do arsenału jest karabin snajperski, oferujący ośmiokrotne powiększenie i siłę ognia pozwalającą powalić nawet najtwardszych przeciwników w kilka sekund. Jest on o tyle praktyczny, iż w wielu miejscach będziesz atakowany z bardzo dalekich odległości i wówczas tylko snajperka może pomóc rozwiązać problem. Grę ułatwią Ci także nowe power-upy: odporność na rany, niewidzialność, przyspieszenie i moja ulubiona bomba, której uruchomienie oznacza zagładę wszystkiego co żywe na sporym obszarze. Doprawdy jej znaczenie trudno przecenić, zwłaszcza na otwartych przestrzeniach miasta Majów, gdzie potworów nie idzie po prostu zliczyć.

Jedyną wadą drugiej części ***Serious Sama*** jest to, iż nawet najbardziej zatwardziałego miłośnika gatunku taka zabawa w końcu może znużyć. W tej chwili wzorem do naśladowania jest dla mnie ***Medal of Honor***, natomiast **Serious Sam: Drugie Starcie** stanowi przykład tego, iż nawet stare pomysły obleczone w nowe szaty wciąż mogą dostarczyć mnóstwo dobrej zabawy. Hitem pierwszej wielkości jednak nie są. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ porywająca akcja
+ epickie bitwy
+ doskonałe mapy

WADY:

– mało oryginalny pomysł

Cena: 69 zł | **Wersja polska** ✓ | **Demo:** CD 3/02 | ***ZRĘCZNOŚCIOWA***

Wymagania minimalne: *Pentium 2 300, 64 MB RAM, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 650, 128 MB RAM, 32 MB, akcelerator 3D*

producent: *Croteam* **wydawca:** *Gathering of Developers/ Take 2 Interactive*
polski dystrybutor: *Play It*

http://serioussam.godgames.com

8

NIEZŁA JAZDA

DRACULA 2: OSTATNIE SANKTUARIUM

Wampiry bez zębów

Blisko rok temu na rynku pojawiła się nienajlepsza przygodówka zatytułowana Dracula: Zmartwychwstanie. Nikt nie przypuszczał wówczas, że powstanie druga część tego dzieła, która w znaczący sposób obniży jeszcze jakość zagadek, oprawy graficznej, muzyki i ostatecznie zadusi resztki atmosfery grozy. Ku mojemu zaskoczeniu tak jednak się stało.

Maciej Jasiński

Zacznijmy zatem od fabuły. Urocza Mina cierpi z powodu koszmarów, Jonathan ściga hrabiego-wampira, doktor Seward leczy pacjentów, a Drakula podróżuje stale pomiędzy Transylwanią, a Anglią. Tym razem wszyscy spotykają się w Londynie, aby ostatecznie rozwikłać zagadkę Pierścienia Smoka. Pomysł to naprawdę niezły, ale cała pierwsza część **Draculi 2** to niemal nieustanne bieganie po kanałach łączących posiadłość hrabiego, szpital psychiatryczny i cmentarz.

Autorzy **Draculi 2** zachowują się wobec gracza jak nadopiekuńcza mamuśka, myśląc za niego i prowadząc za rączkę od jednej lokacji do drugiej. Nie ma najmniejszej szansy, abyś zrobił w grze coś wbrew ustalonemu schematowi, coś poza wyznaczoną kolejnością. Jest to gra po prostu do bólu liniowa.

Zagadki ograniczają się do kliknięcia w miejsce, na którym kursor zmienił kształt. Wszystko co możesz w jakiś sposób użyć, zabrać, przesunąć jest równie widoczne, jak pojedynczy kwiatek na spalonym polu. Grafika w rozdzielczości 640x480 w żadnym miejscu nie prezentuje się okazale. Całość ratują sympatyczne przerywniki filmowe i głosy polskich lektorów. Gdybyż jeszcze teksty, które wypowiadają były choć trochę interesujące i istniała możliwość wyboru pytań w pseudo dialogach.

Mam nadzieję, że występujące w tytule słowo „ostatnie" to dobry znak, zapowiadający koniec żywota hrabiego Draculi. Chyba nikt już nie będzie chciał wskrzeszać tego wampira, aby nudził po nocach. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ polska wersja językowa

WADY:

– przestarzały engine
– brak atmosfery horroru
– zbyt proste zagadki

Cena: 49,90 zł

producent: *Wanadoo/Canal+*
wydawca: *Canal+ Multimedia*
polski dystrybutor: *CD Projekt*
http://www.DraculaGame.com

PRZYGODOWA

4

DLA UPARTYCH

PEPSI EXTREME SPORTS

Sześć obliczy szaleństwa

Pepsi Extreme Sports produkcji Innerloop Studios pozwoli Ci oddać się rozrywkom, na które w rzeczywistości być może nigdy nie starczy Ci odwagi lub też niezbędnych funduszy. Otworem staje przed Tobą świat sportów mniej lub bardziej ekstremalnych, za to w każdym razie oryginalnych.

baRTeS

Pepsi Extreme Sports pozwoli Ci oddać się rozrywkom, na które w rzeczywistości być może nigdy nie starczy Ci odwagi lub też niezbędnych funduszy.

W **Pepsi Extreme Sports** możesz wziąć udział w wyścigach rowerów górskich, pojeździć na desce snowboardowej, skakać na bungee, pouzywać na lotni, ścigać się terenowymi pojazdami oraz oddać się powietrznym akrobacjom na desce surfingowej. Uff, zaiste sporo tych możliwości, a wszystkie odbywają się w bardzo ciekawych lokacjach i są okraszone bardzo dobrą ścieżką dźwiękową w stylu funky.

Zawody odbywają się w trzech trybach: masz więc do dyspozycji mistrzostwa, pojedynczy wyścig oraz próbę czasową; są jeszcze wyścigi bonusowe i opcja treningu. Całość odbywa się niestety tylko w opcji dla pojedynczego gracza. Najciekawiej wygląda tryb mistrzostw rozgrywany na trzech poziomach trudności. Droga do zwycięstwa jest niełatwa, należy korzystać ze skrótów na trasie, zgrabnie blokować przeciwnikom drogę, a także nauczyć się różnego rodzaju akrobacji. Wszystko razem oferuje dużą dawkę rozrywki, której towarzyszą miłe doznania estetyczne. Szkoda jedynie, że silnik gry, zapożyczony z ***Project IGI***, miejscami dostaje lekkiej czkawki.

Jeśli nie cierpisz na lęk wysokości, przestrzeni, szybkości (niepotrzebne skreślić), to warto, byś poświęcił **Pepsi Extreme Sports** kilka zimowych wieczorów. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ sześć dyscyplin
+ dobra ścieżka dźwiękowa
+ interesujące lokacje

WADY:

– haczący się engine
– brak trybu multiplayer

Cena: 79 zł

producent: *Innerloop Studios*
wydawca: *Empire Interactive*
polski dystrybutor: *Techland*
http://www.empireinteractive.com

ZRĘCZNOŚCIOWA

7

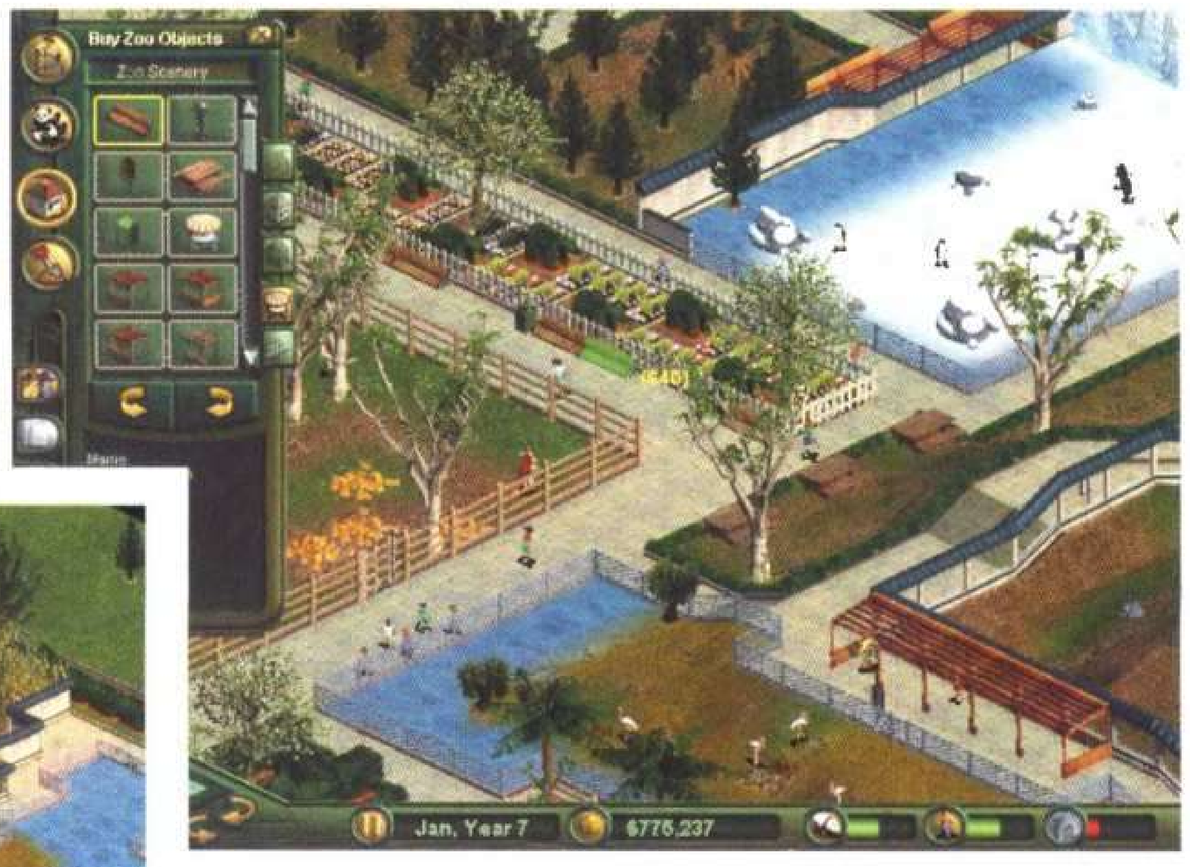
WARTO ZAGRAĆ

ZOO TYCOON

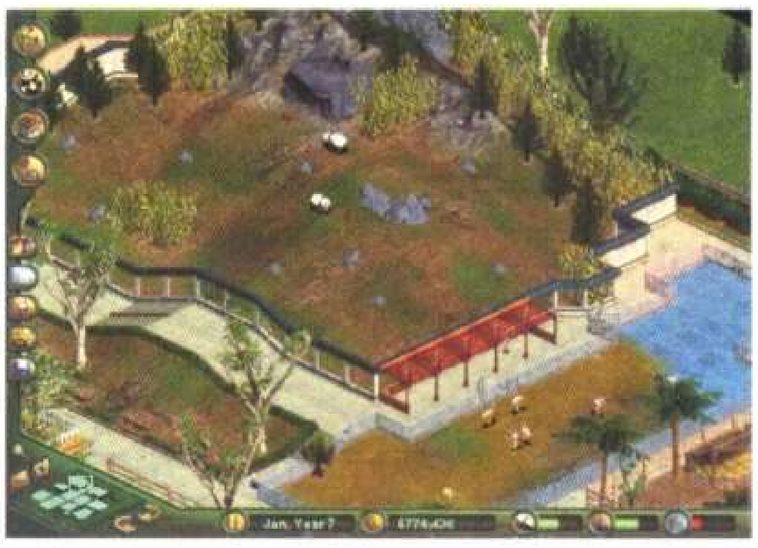
Z komputerem wśród zwierząt

Ileż to razy już oferowano graczom przeróżne biznes-symulacje. Do tej pory można było zostać między innymi właścicielem kolei, pizzerni, szefem miasta, czy dużej firmy, tym razem jednak gra Zoo Tycoon pozwoli Ci wcielić się w dyrektora ogrodu fauny i flory, co, jak się okaże podczas zabawy, wcale nie jest łatwym zadaniem.

Diaz



Program oferuje dwa tryby zabawy: scenariusze lub swobodną grę. W przypadku wyboru pierwszej opcji, czeka na Ciebie kilkanaście gotowych map z wytyczonymi celami do osiągnięcia. W opcji drugiej, sam będziesz decydował, jak chcesz by wyglądała Twoja praca. Bardzo rozwinięty interfejs umożliwia dokładne zaplanowanie całego ogrodu z najdrobniejszymi szczegółami. Możesz więc kształtować teren, obsadzać go drzewami i krzewami, układać chodniki i budować atrakcje dla zwiedzających, no a przede wszystkim pokazywać zakupione zwierzęta. Jest ich ponad czterdzieści do wyboru, a od tego jak je zaprezentujesz, zależy czy zwiedzający zechcą do Ciebie wrócić i ponownie zostawić nieco kasy. Tylko pamiętaj: nikt nie zechce oglądać oklapłego słonia czy hipopotama pogrążonego w depresji. Zwierzaki też muszą być szczęśliwe, a zapewnisz to dając im duże przestrzenie oraz dobierając odpowiednich partnerów i współlokatorów. Ponadto trzeba pamiętać o ich przyzwyczajeniach wyniesionych z macierzystych lokacji w czym pomoże Ci niewielkie info na temat każdego z Twoich lokatorów. Trzeba im dopasować powierzchnie, po których chadzają, roślinność, ewentualne zbiorniki z wodą lub skały oraz budowle chroniące je przed chłodem. Jeśli coś pójdzie nie tak, to koniecznie z Greenpeace i inni „Zieloni" postarają się, aby żadne zwierzę nie trafiło pod Twoją opiekę, a Ciebie samego puszczą z torbami i to niekoniecznie z krokodylej skóry. Żeby tego uniknąć, należy poświęcić nieco czasu i pograć w misje treningowe, w których wszystko krok po kroku jest objaśnione. A jeśli naprawdę gra kogoś wciągnie, wówczas może z internetu ściągnąć dodatkowe atrakcje do swojego ZOO oraz uaktualnienia do programu.



Graficznie program prezentuje się całkiem mile dla oka. Obiekty w 3D nie rażą swoim wykonaniem i nie powinno być za wiele krytycznych uwag pod ich adresem. Jako, że w **Zoo Tycoon** mogą również pograwać młodsi odbiorcy, autorzy usunęli akty przemocy. Aby to sprawdzić przeprowadziłem następujący eksperyment: do klatki z lwami wsadziłem kilka zebr i antylop. W miejscach gdzie w królu zwierząt odzywał się instynkt łowcy, pojawiał się komiksowy obłok kurzu, a gdy znikał pozostawał tylko duży kociak. Podobnie sprawa wygląda z ludźmi, chociaż ci strasznie krzyczą w trakcie ucieczki. Po uwolnieniu drapieżników z klatki można oglądać sceny rodem z „Quo Vadis". A skoro już o odgłosach mowa, to oprawa dźwiękowa jest niestety przeciętna i niczym szczególnym nie zaskakuje. Wspomnę tylko o odgłosach towarzyszących każdemu ze zwierząt, których to pokaźna biblioteka robi akurat spore wrażenie.

Podsumowując, **Zoo Tycoon** jest przyjemną grą i miłośnicy strategii ekonomicznych powinni być z niej zadowoleni. Dla pozostałych zabawa może okazać się zbyt nudna, chyba, że będą znajdować przyjemność w uganianiu się za uciekającymi szympansami. ❐

Cena: 97,60 zł | **Wersja polska** — | **Demo:** —

Wymagania minimalne:
Pentium 200, 32 MB RAM, CD-ROM x4, SVGA 4MB

Wymagania zalecane:
Pentium 233, 64 MB RAM

producent: *Microsoft* **wydawca:** *Microsoft*
polski dystrybutor: *Microsoft*

www.microsoft.com/games/zootycoon

STRATEGICZNA

★★★
★★★
★★★

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ można ingerować w wiele czynników zoo
+ rozbudowana biblioteka odgłosów zwierząt

WADY:

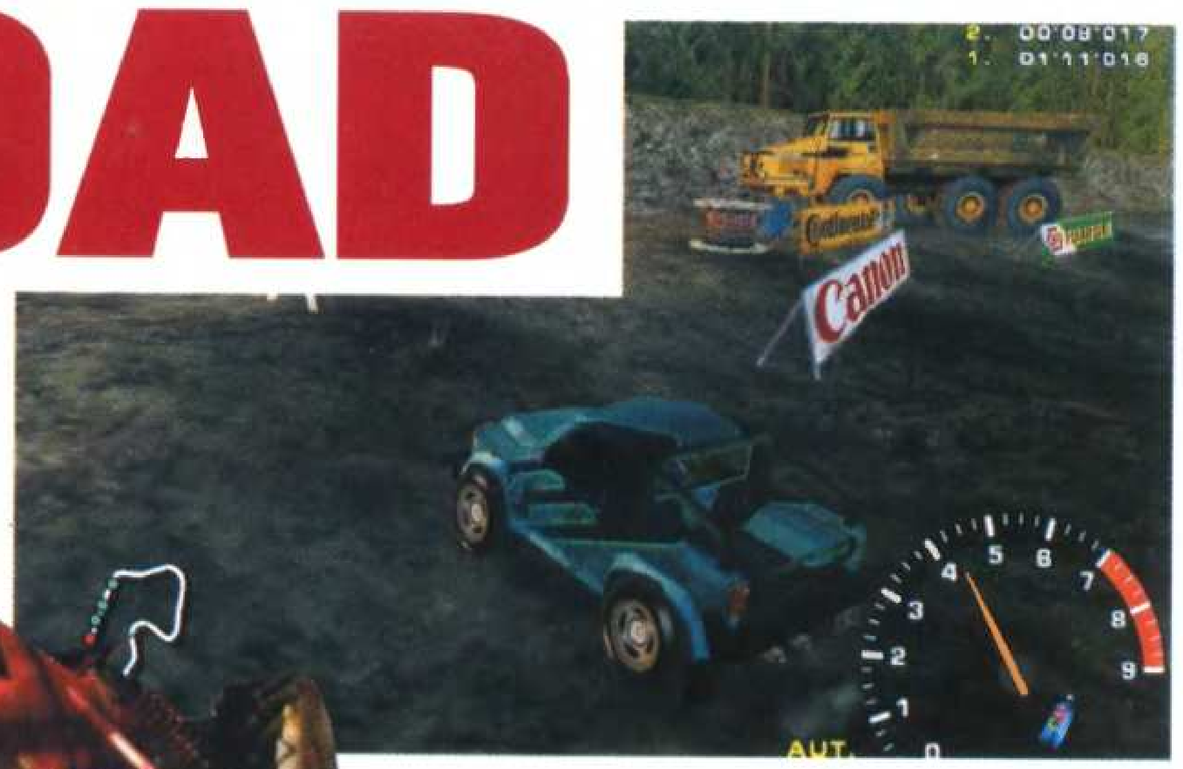
– mała liczba scenariuszów
– tylko dla fanów strategii ekonomicznych

OFFROAD

Wyścig po bezdrożach

Za oceanem rekordy popularności biją wyścigi terenowe wszelkiej maści pick-upów i dżipów, samochodów, które ciężko było by wypatrzeć na naszych drogach. Jeżeli i Ty chciałbyś wziąć udział w jednym z podobnych rajdów, z pomocą przychodzi Ci najnowszy produkt grupy Rage, zatytułowany po prostu Offroad.

Mariusz Puzynowicz



Zaczynając rozgrywkę masz do wyboru cztery standardowe tryby zabawy: sezon, wyścig pojedynczy i na czas oraz pojedynek w sieci lokalnej. Mistrzostwa zaczynasz w najsłabszej, czwartej grupie, a Twoim celem jest awans do wyższej ligi. Co jakiś czas od sponsorów będziesz dostawał pieniądze na ulepszenie swojego autka, niestety gracz jest tutaj odgórnie zmuszony do przyjmowania określonych upgrade'ów. Cały sezon składa się z sześciu wyścigów, które odbywają sięo różnych porach dnia i w odmiennych warunkach atmosferycznych. Autorzy przygotowali łącznie 16 pojazdów oraz 24 trasy, przy czym na początku dostępnych jest jedynie kilka samochodów i torów.

Już na pierwszy rzut oka da się zauważyć, że graficy pracujący nad grą **Offroad**, włożyli w nią mnóstwo pracy. Trasy i ich otoczenie wyglądają znakomicie. Podobać się też mogą efekty światła. Świetnie prezentują się też auta biorące udział w grze. Jednak, aby w pełni podziwiać piękno gry potrzebny jest nie byle jaki komputer. Granie na sprzęcie poniżej P 2 400 MHz nie ma raczej sensu, chyba że ktoś lubi oglądać komiksy. Gorzej ma się natomiast ścieżka dźwiękowa. Samo wycie wozów to stanowczo za mało i męczy już po kilkunastu minutach.

Offroad to produkt odznaczający się ponadprzeciętną grafiką, średnią grywalnością i przeciętnym dźwiękiem. Prawda wygląda tak, że każdy kto ma własny samochód, lepsze „off-road" będzie miał gdy wyjedzie swoim autem na polskie ulice. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ oprawa graficzna
+ dużo tras i samochodów

WADY:
– narzucane odgórnie ulepszenia wozów
– oprawa dźwiękowa
– wysokie wymagania sprzętowe

Cena: 79 zł

producent: *Rage Games*
wydawca: *Rage Games*
polski dystrybutor: *IM Group*
http://www.rage.com/offroad/

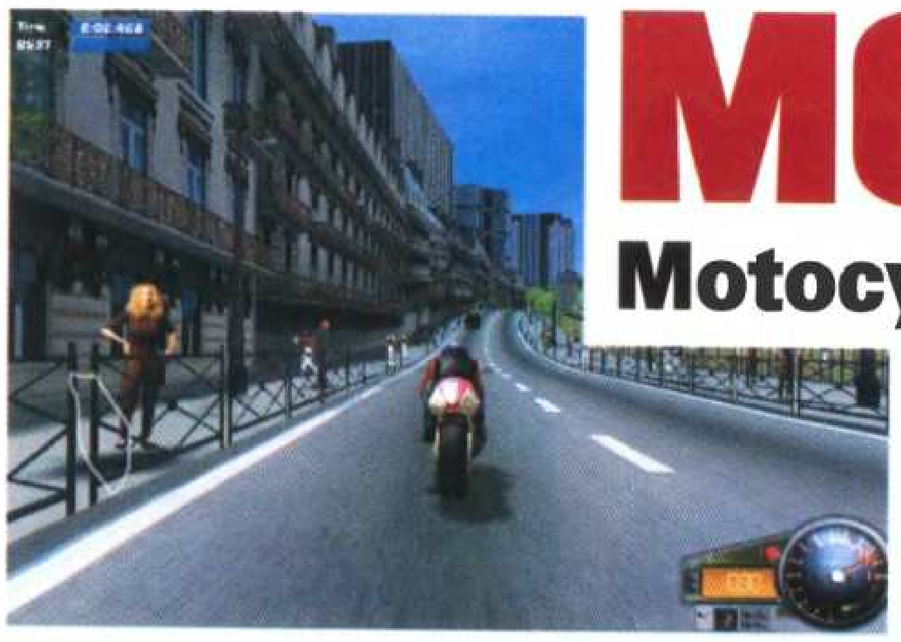
ZRĘCZNOŚCIOWA

6

MOŻNA ZOBACZYĆ

MOTORACER 3

Motocyklowe szaleństwo w dobrym stylu



***MotoRacer* to jedna z najpopularniejszych i najbardziej zasłużonych serii wśród symulatorów wyścigów. Dwie pierwsze części cyklu Electronic Arts zyskały spore uznanie w oczach graczy. Długo jednak przyszło poczekać na kolejną grę z owej serii, bowiem MotoRacer 3 ujrzał światło dzienne dopiero po paruletniej przerwie.**

Maciej Jasiński

Gra oferuje bogaty zestaw różnorodnych trybów zabawy. Jest tu wyścig superszybkich maszyn na profesjonalnych torach, w którym może brać udział maksymalnie 15 kierowców. Supercross i Motocross to coś dla miłośników wysokich skoków i zabawy w błocie. W trybie Trial musisz przy pomocy motocykla przedrzeć się przez tor przeszkód w określonym czasie, dbając przy tym aby nie upaść w trakcie manewrów. Także w trybie Freestyle masz do czynienia z torem przeszkód, gdzie punkty przyznaje się za efektowne akrobacje. Wreszcie tryb Traffic umożliwia jazdę z zawrotną prędkością po ulicach zatłoczonych miast.

Na początku masz dostępny tylko jeden tor w każdym trybie. Chcąc ścigać się na kolejnych, musisz zebrać punkty przyznawane za premiowane miejsca w zawodach. Podobnie jest z motocyklami, których modele nabywasz w odpowiednim sklepie. Sama jazda jest niezwykle dynamiczna i efektowna. Możesz używać turbodoładowania, kłaść się przy ziemi wchodząc w zakręt, czy wyskakiwać w górę na wysokość kilkunastu metrów. W każdej chwili możesz również zmienić ustawienie kamery.

Dziwna rzecz ma miejsce jednak z grafiką **MotoRacer 3**. W opcjach nie możesz podwyższyć, ani obniżyć ustawowej rozdzielczości 800x600, a co najwyżej ustalić ilość wyświetlanych szczegółów. Sprawia to, że chwilami graficznie gra przypomina swego poprzednika sprzed trzech lat. Na szczęście grywalność **MotoRacer 3** jest na przyzwoitym poziomie i pozwala przymknąć oko na pewne sprawy. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:
+ efektowne powtórki
+ wyścigi w centrum miasta

WADY:
– archaiczna grafika
– przenikanie się pojazdów

Cena: 129 zł

producent: *Rage Games*
wydawca: *Rage Games*
polski dystrybutor: *IM Group*
http://www.uk.ea.com

ZRĘCZNOŚCIOWA

8

NIEZŁA JAZDA

COMMAND & CONQUER RENEGADE

Legendarny RTS w formule 3D

Z dniem dzisiejszym narodziła się nowa, świecka tradycja – taki komentarz, zapożyczony od niezapomnianego *Stanisława Barei*, sam ciśnie się na usta po przetestowaniu najnowszej gry firmy **Westwood pod tytułem **Command and Conquer Renegade**, jednego z bardziej oczekiwanych tytułów tego roku. Amerykańska firma rodem z Las Vegas postanowiła bowiem po raz pierwszy w historii cyklu ***C&C*** odejść od gatunku strategii czasu rzeczywistego i spróbować swych sił w tworzeniu gry zręcznościowej TPP/FPP. Powstałe dzieło jest więc mariażem znanego pomysłu z całkowicie nowym doń podejściem konceptualnym i technicznym. Jeśli kombinacja ta zdobędzie uznanie odbiorców, to pewnie z czasem Amerykanie nie omieszkają uraczyć nas kontynuacją.**

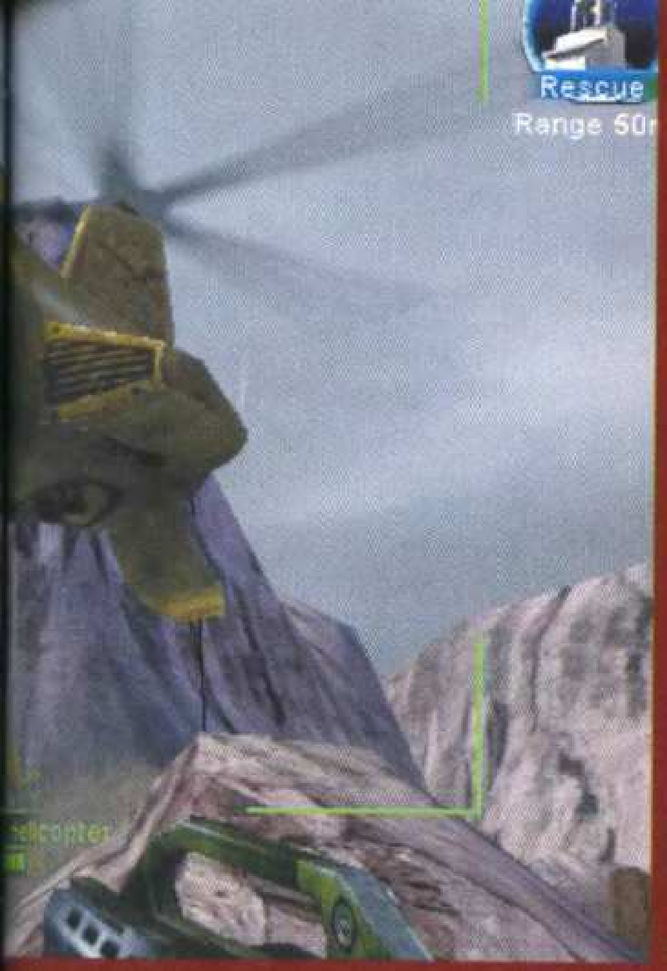
Piotr Bilski „Alien"

W centrum uwagi

Pod względem fabuły autorzy nie wprowadzili żadnych rewolucyjnych zmian w stosunku do erteesowych protoplastów „Renegata" – akcja rozgrywa się dokładnie w tym samym czasie, co pierwotny ***Command & Conquer***, więc zarówno postacie bohaterów, jak i budynki, typy broni oraz pojazdy znane będą fanom serii ***C&C*** (cykl ten posiada już dziesięcioletnią historię). Naprzeciwko siebie stanęły dwie strony o odmiennym zabarwieniu charakterologicznym: szlachetne siły GDI spróbują powstrzymać mroczne zamiary siejącego zniszczenie bractwa NOD. Najwyraźniej twórcy z **Westwood** zakładają, że każdy gracz jest z natury dobry, ponieważ w rozgrywce tej przydzielono Ci rolę „dobrego chłopca" i to nie tylko w trybie kampanii dla pojedynczego gracza, ale i w większości rozgrywek wielobowych za wyłączeniem „C&C mode". Przypomina to sytuację z pakietu rozszerzającego do ***Red Alert 2***, gdzie dowodzenie siłami negatywnego bohatera o imieniu Jurij też dostępne było jedynie w opcji multiplayerowej.

Akcja **Command & Conquer Renegade** koncentruje się wokół postaci głównego bohatera – Nicka „Havoca" Parkera – doskonale wyszkolonego komandosa GDI, twardziela o niewyparzonej gębie i skłonnościach do niesubordynacji. Jego zadanie polega na wyśledzeniu generała Ravenshaw odpowiedzialnego za porwanie trójki naukowców GDI i wykorzystywanie ich wiedzy o Tiberium do realizacji tajnego projektu „Re-genesis". Havoc będzie się też potykać ze swoją niegdysiejszą partnerką Sakurą Obatą, z którą wiązało go chyba coś więcej, niźli tylko wspólne zabijanie wrogów i nudy. Nagabywany w tej kwestii przez swojego obecnego szefa („Czy masz tu jakiś konflikt interesów?"), odpowiada w swoim stylu: „Mój jedyny interes to konflikt". Tyle w kwestii potyczek słownych, pora przejść do potyczek strzeleckich.

Wypełnienie swojej misji dziejowej oznacza dla Parkera – czyli Ciebie – przetrwanie jedenastu etapów w trybie kampanii. Jest to, w liczbach wymiernych, ilość niezbyt imponująca, natomiast w istocie gwarantuje ładnych kilkanaście godzin zabawy. Skąd ta sprzeczność? Otóż niektóre mapy są bardzo rozległe, a w trakcie wykonywania misji pojawia się mnóstwo zadań pobocznych, których spełnienie co prawda nie jest niezbędne do ukończenia poziomu, ale warto się podjąć ich wykonania. Trzeba wszak pamiętać, że raz obranego



celu, nawet jeśli początkowo był on drugorzędny, odrzucić się już nie da. Na niektóre zadania natrafia się zupełnie przypadkowo: ot, na przykład, skręcasz w jakąś boczną aleję i nagle przed Twoimi oczami wyłania się kościół. Od tej chwili w Twoich rękach spoczywa los uwięzionych w nim przedstawicieli kleru. Spełnienie dodatkowych „questów" oznacza z reguły otrzymanie zrzutu uzupełnień sprzętu wojskowego.

Istnieje jeszcze jedna korzyść wynikająca ze swobody obierania sobie pobocznych zadań. Jako, że w **C&C Renegade** czyny głównego bohatera stanowią główną i integralną, ale nie jedyną, część działań wojennych, warto czasem postawić na współpracę. Oznacza to, że uciszenie artylerii przeciwlotniczej umożliwia późniejsze wsparcie ze strony lotnictwa (czyli nalot na bazę wroga), a wysadzenie w powietrze baterii dział nadbrzeżnych skutkuje desantem piechoty wspomagającej Twoje wysiłki w walce z bractwem NOD. Nie zmienia to faktu, że i tak to od Ciebie najwięcej tutaj zależy – wielokrotnie zdany będziesz wyłącznie na siebie i posiadany w danym momencie sprzęt.

Porządku szukaj w chaosie

Nie da się ukryć, że tak głębokie zanurzenie w świecie ***Command & Conquer*** niosło ze sobą ryzyko totalnego chaosu i zagubienia ze strony gracza. Mnóstwo zadań na Ciebie czekających, rozległe terytorium, całe dywizje napierających przeciwników, obecność pojazdów zmechanizowanych, struktur obronnych i produkcyjnych, czy też wreszcie pomoc własnych wojsk – wszystko to razem wydaje się na pierwszy rzut oka niezwykle trudne do ogarnięcia. Tymczasem twórcy przyszykowali szereg rozwiązań umożliwiających Ci pełną kontrolę nad wydarzeniami rozgrywającymi się na ekranie. Jeśli chodzi o orientację w terenie, to uzyskuje się ją dzięki połączonemu użyciu kompasu, radaru oraz mapy, przy czym dwa pierwsze urządzenia odgrywają najistotniejszą rolę. Pierwsze z nich posiada ciekawą opcję: poza wskazywaniem, w którą stronę powinieneś zmierzać, dodatkowo informuje o odległości, jaka dzieli Cię od obranego celu. Z kolei radar różnymi kolorami zaznacza obecność jednostek wrogich, neutralnych i towarzyszy broni. Monitorowanie ilości zadań stojących w kolejce do wykonania nie stanowi żadnego problemu – przy pojawieniu się nowego celu jesteś od razu o tym poinformowany, a skrót klawiaturowy prowadzi do pełnego ich spisu.

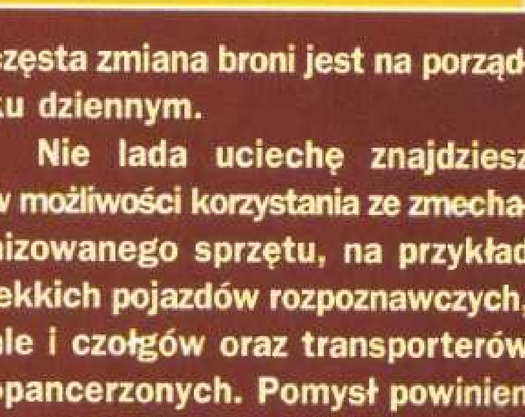
Jak już wspomniałem wyżej, kampania zawiera jedenaście misji (między innymi na wybrzeżu morza, w mieście, w krajobrazie górskim) poprzedzonych krótkim treningiem, a przedzielonych cutscenkami. W tym miejscu wypada wyrazić ubolewanie, że **Westwood** odszedł od swej dotychczasowej tradycji najmowania do przerywników filmowych prawdziwych, znanych aktorów i zdecydował się na prerenderowane sceny o nie najwyższej jakości; szczególnie dotyczy to wyglądu i mimiki postaci. Na szczęście już w trakcie samej rozgrywki modele prezentują się nieco lepiej. Grę można prowadzić z perspektywy pierwszej bądź trzeciej osoby. Mnie osobiście wygodniej grało się w pierwszym z wymienionych ustawień – przy widoku zza pleców Havoca miewałem natomiast problemy z namierzaniem przeciwników. W **Command & Conquer Renegade**, jak to w porządnej strzelaninie, cała istota rozgrywki polega na skutecznej eliminacji jednostek wroga. Choć miejscami można zdecydować się na taktykę polegającą na skradaniu się i dyskretnym wykańczaniu żołnierzy NOD, to jednak przez większość czasu zajmiesz się frontalnym atakiem, strzelając ogniem ciągłym oraz wysadzając budynki i pojazdy. W tej dziedzinie producenci po raz kolejny wykazali się niemałą inwencją. Otóż namierzanie ułatwiono poprzez podświetlanie celownika na czerwono w momencie, gdy wróg pojawi się w jego zasięgu, dodatkowo pojawiają się informacje na temat typu napotkanego przeciwnika i pasek jego życia. Identyfikacja ta przydaje się szczególnie przy walce na odległość – w ten sposób unikniesz ryzyka ostrzelania sprzymierzeńców. Gdy przeładowujesz broń, celownik zmienia barwę na żółtą, natomiast kolor niebieski oznacza pozycję neutralną.

Arsenał do wyboru

W grze udostępniono ponad dwadzieścia typów broni, od zwykłego pistoletu, po karabiny maszynowe, snajperskie, miotacze ognia, spryskiwacze chemiczne, wyrzutnie rakiet, ładunki C-4 i inne, potężniejsze materiały wybuchowe. Selekcjonowanie pukawek spośród aktualnie dostępnego arsenału odbywa się na zasadzie podobnej do tej, którą widzieliśmy w ***Max Payne*** – wciśnięcie klawisza aktywuje panel w górnym rogu ekranu z graficznie przedstawioną listą broni, przy czym te, do których chwilowo nie posiadasz amunicji, są wyróżnione innym kolorem. Warto zaznaczyć, że w **C&C Renegade** nie ma sprzętu uniwersalnego, skutecznego w walce z każdym przeciwnikiem, przeto częsta zmiana broni jest na porządku dziennym.

Nie lada uciechę znajdziesz w możliwości korzystania ze zmechanizowanego sprzętu, na przykład lekkich pojazdów rozpoznawczych, ale i czołgów oraz transporterów opancerzonych. Pomysł powinien przypaść do gustu miłośnikom serii ***C&C*** (użyte tu są dokładnie te same pojazdy, co w erteesach ***C&C***,

NICK „HAVOC" PARKER



Nick Parker urodził się i wychował w mieście Allentown, Pennsylvania. Był jedynakiem sprawiającym za młodu sporo kłopotów wychowawcom w szkole (ustawiczne bójki i nieparlamentarne odzywki) oraz sąsiadom (biegła znajomość materiałów wybuchowych). Na szczęście szybko jego predyspozycje wykorzystane zostały przez oddziały Marines.

JAK OSŁABIĆ PRZECIWNIKA

„Przed wybuchem"

„Krajobraz po detonacji"

Ważnym punktem na drodze do osłabienia siły militarnej NOD jest wysadzanie w powietrze urządzeń sterujących budynkami produkcyjnymi. W skrócie wygląda to tak:

1. Odszukaj główny terminal sterowania (Master Control Terminal).
2. Wybierz ze swojego arsenału ładunki C-4.
3. Zainstaluj materiał wybuchowy (wciśnij LPM) i odsuń się na bezpieczną odległość.
4. Odpal ładunek (PPM).
5. Zmiana oświetlenia na czerwone oznacza, że budynek właśnie stracił zasilanie.

włącznie ze żniwiarką Tiberium), niestety wiążą się z nim dwa negatywne odczucia. Po pierwsze, Havoc dziwnym trafem nie ginie w momencie zniszczenia pojazdu przezeń prowadzonego. Druga rzecz to odrobinę toporny sposób poruszania się pojazdów. Fakt, że korzystanie z wozów znacznie pomaga w walce z przeważającym liczebnie wrogiem, równocześnie sprawiając niemałą frajdę; piratom drogowym umożliwiono nawet miażdżenie wrogów pod kołami lub gąsienicami prowadzonego wehikułu.

A propos wrogów – ich liczebności przeciwstawione jest zróżnicowane AI. Jednostki mniej „inteligentne" – typowe mięso armatnie – słabo orientują się w środowisku i raczej nie są w stanie Cię zbytnio zaskoczyć swoim zachowaniem, natomiast żołnierze o wyższym poziomie wyszkolenia od czasu do czasu zdolni są do niekonwencjonalnych zagrań. Wydaje się, że ich ulubioną sztuczką jest zachodzenie Havoca od tyłu; no cóż, nie każdy musi lubić uczciwe pojedynki twarzą w twarz. W wysoce nieuprzywilejowanej pozycji znajdujesz się jeszcze wtedy, gdy wspinasz się po drabinach, chociażby podczas zdobywania strażnicy. W przeciwieństwie do ***RtCW*** nie możesz podczas tej wspinaczki oddawać strzałów, najpierw musisz wejść na górę, dopiero potem masz czas by się odwrócić i otworzyć ogień, co na pewien czas czyni Cię bezbronnym wobec kul strażnika.

Po dwóch stronach lustra

Gra **Command and Conquer Renegade** oferuje bardzo interesujący tryb sieciowy. Wśród opcji w nim dostępnych na szczególne słowa uznania zasługuje tzw. „C&C mode", w którym do szesnastu zawodników staje po dwóch stronach barykady w walce polegającej na zniszczeniu bazy przeciwnika. Zawodnicy będą wybierać klasę swojej postaci spośród czterech dostępnych (podstawowy, strzelec, grenadier, obsługujący miotacz ognia), mogą też przyjąć rolę inżyniera. Dzięki wydobyciu Tiberium i punktom otrzymanym za eliminowanie wrogów rozwija się swoją postać, ale też i główną bazę oraz kupuje się pojazdy. Warunkiem zwycięstwa jest największa ilość zgromadzonych punktów w danym limicie czasowym bądź zniszczenie bazy przeciwnika. Z innych opcji wieloosobowych warto zwrócić uwagę na „Capture Dr Mobius", czyli adaptację popularnego w innych grach trybu „capture the flag".

Silnik trochę przaśny, ale za to własny

Główny powód, dla którego zrezygnowano przy produkcji gry z zapożyczenia któregoś ze znanych i sprawdzonych engine'ów graficznych, to przewaga scen rozgrywanych na otwartej przestrzeni nad tymi, które toczą się wewnątrz budynków. Silnik stworzono więc od podstaw i choć nie jest to produkt równy motorowi napędowemu ***Quake 3*** czy ***Unreal***, to jednak jak na debiut prezentuje się przyzwoicie. Najmniej oszałamiająco wyglądają tekstury tła krajobrazowego oraz budynków produkcyjnych – te ostatnie piękniejsze są wewnątrz. Sceny rozgrywane na otwartej przestrzeni przeżywają swoje dobre chwile dzięki efektownemu oświetleniu, obecności warunków atmosferycznych i ilości jednostek oraz pojazdów obecnych na ekranie. Wszelako zgrabniej niż tło jawi się nam animacja ruchów Havoca i jego przeciwników: nie ma zatorów, silnik nie dostaje „czkawki", dzięki czemu walka przebiega wartko i płynnie.

Ja ją gdzieś słyszałem

Wrażenie zanurzenia w samym centrum działań wojennych potęgowane jest przez częstotliwość komunikatów radiowych, odgłosy wybuchów w oddali czy też wreszcie znajomy, kobiecy głos informujący o „posiłkach w drodze", czy też o „przybyciu posiłków". Identyczny tembr głosu pamiętam z ***RA2***. Wracając do komunikacji radiowej: choć miejscami tak obfita, jest też niestety równie często niezrozumiała, co troszeczkę denerwuje, podobnie jak brak krwi na ekranie (czyżby poprawność polityczna?) i szybkie znikanie ciał zastrzelonych żołnierzy. W ogólnym ferworze zaciekłej walki te drobne niedociągnięcia nie liczą się aż tak bardzo, choć nie ukrywam, że w ewentualnej kontynuacji **C&C Renegade** elementy te mogłyby zostać poprawione. Kto wie, może nastąpi to już w pakiecie rozszerzającym, który, znając politykę **Westwooda**, powinien prędzej czy później zawitać na półkach sklepów. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ bogaty i funkcjonalny interfejs
+ rozległe misje
+ znajomy świat w nowym wydaniu
+ ciekawy multiplayer

WADY:

– nierówne AI przeciwników
– średniej jakości tekstury

Cena: 129 zł | **Wersja polska** — | **Demo:** —

Wymagania minimalne: *Pentium 2 400, 64 MB RAM, CD ROM x 4, akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 700, 256 MB RAM, GeForce2*

producent: *Westwood* **wydawca:** *EA*
polski dystrybutor: *IM Group*

http://www.westwood.ea.com

STRATEGICZNA

7

WARTO ZAGRAĆ

SALT LAKE 2002

Jak stracić olimpijski spokój

Wielkim imprezom sportowym towarzyszą skomplikowane działania całej rzeszy firm nie mających żadnego związku z duchem rywalizacji i promocją aktywnego trybu życia. Żadna cola, hamburgery i czekoladki nie przepuszczą takiej okazji aby rozreklamować swój wizerunek. Wśród licznych licencji wydawanych przez organizatorów imprez sportowych jest też niestety najczęściej jakaś gra komputerowa.

Maciej Jasiński

Przy okazji mistrzostw w piłce nożnej z niemałą przyjemnością spędzam chwile przy kolejnych grach ze stajni **EA Sports**. Jednak Olimpiada to zupełnie inna sprawa niż jakieś tam kopanie balona: masa dyscyplin i krajów oraz tysiące zawodników. Firmie **Eidos Interactive** prawie udało się sprostać temu wyzwaniu przy okazji gry ***Sydney 2000***. Tym razem jednak sprawę zawalili, a może raczej dali dowód na to, że nie obchodzą ich gracze a jedynie – jak głoszą słowa piosenki – „money, money, money".

Największą zaletą ***Sydney 2000*** była ilość i różnorodność występujących tam dyscyplin. Łącznie występowało ich 12, a w tym takie perełki, jak strzelanie do rzutków, czy podnoszenie ciężarów. **Salt Lake 2002** ma o połowę zmniejszony zestaw zawodów i są to głównie sporty związane z nartami lub ślizganiem. Znajdziesz zatem w grze: zjazd, slalom alpejski, skoki na obiekcie K-120, snowboard, akrobacje na nartach i jazdę na dwuosobowych bobslejach. Od razu warto zaznaczyć, że minimum atrakcji da się wycisnąć jedynie z trójki tych zawodów: skoków, bobslejów i zjazdu. Reszta równie dobrze mogłaby nie istnieć. Gdzież jednak podział się mój ulubiony biathlon, jazda figurowa na lodzie czy uprawiany przez silne panie curling?

Przygoda z **Salt Lake 2002** to dla mnie seria nieustannych wybuchów gniewu. Zaczęło się od wpisania imienia i wyboru kraju. Wśród grupy dostępnych musiało oczywiście zabraknąć Polski, zatem mój wybór padł na inną potęgę w sportach zimowych – Grecję. Później obejrzałem nieszczęsne intro będące instruktażem – „Jak nie powinno wyglądać otwarcie Olimpiady", pograłem kilka godzin i już na dobre zniechęciłem się do tego programu.

Nader wszystko jest to produkcja niegrywalna. Przedzieranie się przez kolejne, wczytujące się kilka minut menu, to prawdziwa udręka. Równie denerwujące jest euforyczne zachowanie zawodników, niezależnie od tego, czy wygrali, czy przegrali. Komentarze są bardzo schematyczne, dźwięki średnie, natomiast muzyką będziesz zamęczany tylko do momentu, gdy znajdziesz w opcjach możliwość jej całkowitego wyłączenia.

Liczę, że polscy organizatorzy Olimpiady – Zakopane 2220 w dokładniejszy sposób będą dobierać licencjobiorców i kontrolować na bieżąco ich działania, a w szczególności przygotowywanie gier komputerowych. Uniknie się wtedy takich koszmarków jak **Salt Lake 2002**. Z powodu tej gry straciłem całkowicie ochotę na oglądanie jakichkolwiek relacji z prawdziwej Olimpiady Zimowej. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ są skoki narciarskie

WADY:

– tylko sześć dyscyplin
– brak polskiej reprezentacji
– nieprzyjazna obsługa gry

Cena: 129 zł	Wersja polska: —	Demo: —	ZRĘCZNOŚCIOWA

Wymagania minimalne: *Pentium 400 MHz, 128 MB RAM, Windows 95,akcelerator 3D 16 MB*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 500 MHz, akcelerator 3D 32 MB*

producent: *ATD* **wydawca:** *Eidos Interactive*
polski dystrybutor: *CENEGA Polska*

http://www.olympicvideogames.com

★★★★ (grafika)
★★ (dźwięk)
★½ (grywalność)

4

DLA UPARTYCH

BLACK AND WHITE CREATURE ISLE

Olimpiada chowańców

Sposób na sukces Petera Molyneaux wydaje się być niezwykle prosty. Wystarczy stworzyć grę dającą odbiorcy niemal nieograniczone możliwości, zaproponować mu świat rządzący się pewnymi w miarę logicznymi regułami i gotowe. Pomysł taki sprawdzał mu się już wielokrotnie, również w przypadku ubiegłorocznego hitu Black and White. Tę grę obdarzył tak wielkim uczuciem, że natychmiast zabrał się za dodatek Creature Isle, który właśnie trafił do sklepów.

Piotr Bilski „Alien"

Nowa wyspa, nowe przygody

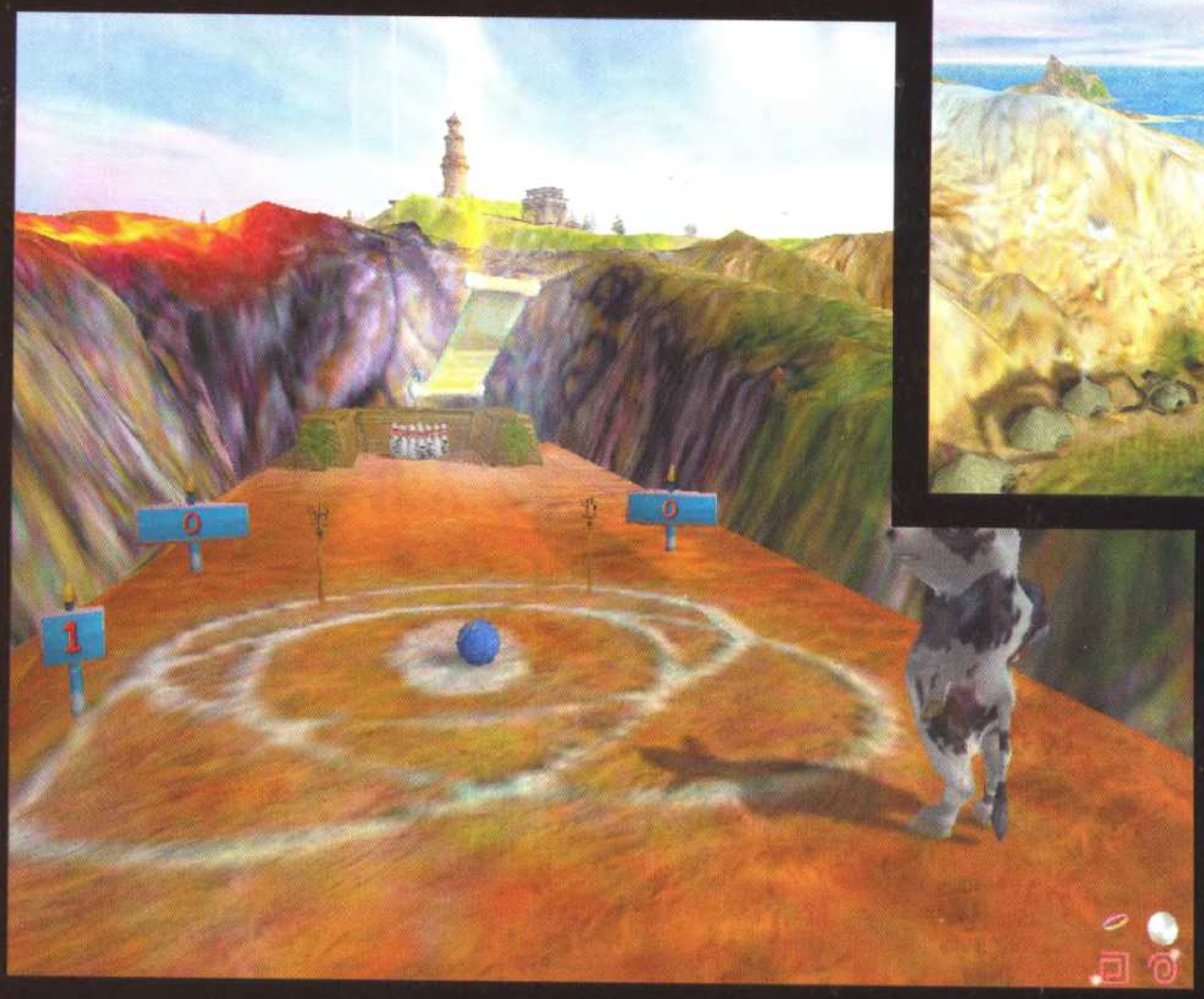
Wyspa Stworzeń oparta jest na dość interesującym pomyśle. Gracz jako bóg wraz ze swym wiernym chowańcem docierają na ląd nie tylko wypełniony potencjalnymi wyznawcami i innymi stworami, ale również od bardzo dawna nie odwiedzany przez żadnego boga. Okazuje się jednak, że wyspę zamieszkują chowańce, które z jakiegoś powodu nie posiadają pana. Stworzenia te żyją w zbiorowisku zwanym Bractwem, wspierając się wzajemnie i przygotowując wyzwania dla takich śmiałków, jak Ty. Nagrodą za wykonanie wszystkich zadań, będzie przyjęcie do wspólnoty Twojego chowańca i obdarowanie go złotą bransoletą. Dzięki niej Twój podopieczny wystawiony do gry w internecie będzie posiadał owo świadectwo własnej doskonałości. Gra jest więc warta świeczki, czyż nie?

W **Creature Isles** do dyspozycji graczy zostaje oddana spora wyspa, skrywająca wiele sekretów. Jak już wspomniałem na wstępie, nie ma na niej żadnego innego boga, zatem istotą rozgrywki nie jest walka z innym władcą o dusze. Tym razem celem batalii okazuje się sprawdzenie możliwości własnego podopiecznego, to właśnie on bowiem będzie przechodził wszystkie sprawdziany wymyślone przez autorów. Oprócz nich są również zadania wypełniane dla poddanych, a także dwie wioski do zajęcia w standardowy sposób, tj. dzięki demonstracji Twojej nadludzkiej mocy. Pomimo iż z opisu może się wydawać, że program należy do krótkich i łatwych, w rzeczywistości wymaga niemałej zręczności i uwagi.

Szranki i konkury

W rzeczy samej, żadna z dwudziestu pięciu prób, przed którymi stanie Twój chowaniec nie jest trywialna. Do osiągnięcia celu niezbędne okażą się długotrwałe ćwiczenia poparte analizą zadania. Jeśli chodzi o misje trzeba przyznać, że inwencji autorom nie zabrakło. Pojedynki z innymi chowańcami mają charakter gier logicznych lub zręcznościowych ze znaczną przewagą tych ostatnich. Chodzi bowiem o to, aby Twój chowaniec wykazał się szybkością i siłą. Tak jest w przypadku gry w kręgle, czy podczas zaganiania owiec do zagrody, w czym przeszkadza niewidzialny wilk. Każda próba wymaga doskonałego obeznania z obsługą programu. Zadania stojące na drodze do członkostwa w Bractwie są zatem sprawdzianem zarówno dla boga, jak i jego podopiecznego.

Co prawda tego rodzaju turnieje stanowią klucz do osiągnięcia celu gry, jednak nie są one jedynymi przejawami aktywności mieszkańców wyspy. Nieco inne są zadania zlecane przez poddanych. Nie należą one do aż tak skomplikowanych jak w przypadku walki z chowańcami, jednak również wymagają sprytu i zręczności. Dobrym przykładem może być misja polegająca na zdobyciu i wysiedzeniu wielkiego jajka, znajdującego się na drzewie na jednym z krańców wyspy, czy też akcja ratunkowa sprowadzająca się do gaszenia płonących górników. Wszystkie te przygody zaprojektowane są w dobrze znanym stylu i trzeba przyznać, że nie należą do łatwych. Podobnie jak poprzednio ich ukończenie wymagać będzie wielu prób, a wraz z niepowodzeniami nadejdzie rozdrażnienie. W mojej opinii jest to główna wada **Black and White** jako całości:



program wymaga dużej dozy cierpliwości i pomimo naprawdę ładnej oprawy, czasami po prostu denerwuje, zwłaszcza kiedy po kolejnej porażce trzeba zaczynać wszystko od nowa.

Oprócz opisanych atrakcji pozostaje to, co w grze było zawsze istotne, czyli konieczność dbania o własnych poddanych. Co prawda tym razem nie grożą im kataklizmy lub nieprzyjemności ze strony nieprzyjaciela, nadal jednak trzeba troszczyć się o ich zdrowie – stanowią przecież źródło Twojej mocy. Wszystkie osady na wyspie należą do małych i spokojnych, każda jednak oferuje inne rodzaje cudów i z tego powodu należy dbać o ich ciągły rozwój.

Czar nowości

W wirze walki można nie zauważyć pewnych istotnych usprawnień wprowadzonych do gry. Przede wszystkim, pojawiły się nowe rodzaje chowańców. Fani gry z pewnością ucieszą się na widok nosorożca, czy kurczaka. Ogólnie rzecz biorąc, stworzeń jest całe zatrzęsienie, a fakt, że zgromadzono je w jednym miejscu, umożliwia dokonanie porównań co do możliwości i umiejętności poszczególnych osobników. Poznamy zatem również krokodyla, barana, krowę, czy niedźwiedzia. Każde z tych stworzeń ma własny charakter i przyzwyczajenia, o czym można się przekonać podczas przechodzenia prób.

Bardzo ciekawym eksperymentem jest również wprowadzenie do gry chowańca-dziecka, którym Twój podopieczny musi się zająć i wychować na porządnego dorosłego stwora. Jest to o tyle ciekawe, że właściwie oba stworzenia uczą się zachowań od boga, jednak dziecko robi to pośrednio, naśladując swego starszego opiekuna. W ten sposób Twój chowaniec uczy się, jak zostać ojcem, a jest to o tyle ważne, że w grze występuje również samica, której serce może zdobyć Twój zwierzak, w efekcie zakładając rodzinę i doczekując się potomstwa. Jest to ten fragment **Creature Isle**, który podoba mi się najbardziej, wnosi bowiem sporo dodatkowych informacji do przedstawionego świata, pozostając jednocześnie poza główną osią fabularną.

Pora na werdykt

Creature Isle jest całkiem sprawnie wykonanym dodatkiem do programu, który zdążył zebrać rzesze wielbicieli. Poprzeczka postawiona za pierwszym razem wysoko sprawiła, że i oczekiwania graczy były duże. Na szczęście dodatek, który miałem przyjemność testować, został stworzony tak, aby zadowolić zarówno fanatyków, jak i mniej zapalonych odbiorców, którzy chcieliby się tylko po wyspie rozejrzeć. Nieco sielankowy charakter zabawy sprawia, że przy **Creature Isle** można się zrelaksować i bez pośpiechu ukończyć poszczególne zadania. Sprzyja temu ładna (tak jak poprzednio) grafika oraz dobrze skomponowana muzyka, które dodatkowo pobudzają wyobraźnię. Sądzę zatem, iż dzieło **Lionhead Studios** można spokojnie polecić wszystkim, którzy się z **Black and White** zetknęli i polubili bycie bogiem. ❐

W SKRÓCIE

ZALETY:

+ ciekawa, klimatyczna fabuła
+ interesujące misje
+ nowe elementy rozgrywki

WADY:

– bardzo trudne zadania
– tylko jedna wyspa
– drobne problemy ze sterowaniem

Cena: 79 zł	Wersja polska ✓	Demo: —	STRATEGICZNA

Wymagania minimalne: *Pentium 2 350 MHz, 64 MB RAM, 8 MB akcelerator 3D*

Wymagania zalecane: *Pentium 3 600 MHz, 128 MB RAM, 32 MB akcelerator 3D*

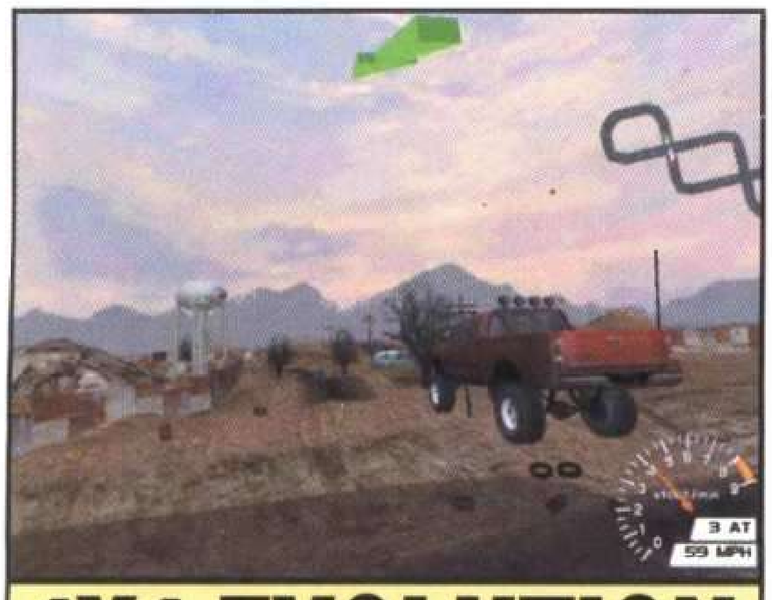
producent: *Lionhead Studios* **wydawca:** *Electronic Arts*
polski dystrybutor: *IM Group*

http://main.bwgame.com/creatureisle/index.shtml

8

NIEZŁA JAZDA

WZNOWIENIA



4X4 EVOLUTION

ZRĘCZNOŚCIOWA

Gdyby zapytać stereotypowego Amerykanina, jaki powinien być samochód prawdziwego mężczyzny, spore szanse, że w pierwszej trójce przymiotników opisujących taki wóz-marzenie, znalazłoby się słowo „duży". Faktem jest, że na tamtejszych drogach nietrudno wypatrzeć ogromniaste pick-upy, mknące beztrosko po szerokich, pozbawionych dziur szosach. Może właśnie ten brak pułapek na nawierzchniach w USA sprawił, że nasi przyjaciele zza Atlantyku wynieśli umyślne jeżdżenie samochodami po wertepach do rangi sportu. Jak by nie było, dyscyplinie, w której pick-upami jeździ się po przeróżnych bezdrożach poświęcono swojego czasu grę **4x4 Evolution** (ŚGK 12/00), która obecnie wraca do sklepów dzięki serii Nowy Remake firmy **Play It**.

W trybie jednego gracza **4x4 Evolution** pozwala spróbować swoich sił w Quick Race, trybie Time Attack oraz Carrer. Gra pozwala poszaleć na 15 trasach, przy czym na wielu z nich ukryte są tajne skróty oraz ciekawe, dodające klimatu niespodzianki w rodzaju opuszczonego miasteczka rodem z Dzikiego Zachodu na środku pustyni. Do Twojej dyspozycji oddano autentyczne modele samochodów, jak choćby Chevrolet Silverado, Dodge Dakota, czy Nissan Pathffinder. Jak do tej pory wszystko wygląda nieźle. Pora jednak na kilka wad. Po pierwsze model uszkodzeń w **4x4 Evolution** po prostu nie istnieje – nawet po czołowym zderzeniu nie dostrzeżesz najmniejszej rysy. Druga sprawa to przeciętny realizm fizyki programu – nawet przy wolnym podjechaniu pod górkę kilkutonowe monstra wyskakują w powietrze niczym sprężynki. Pomimo tych paru zarzutów, **4x4 Evolution** to bardzo przyzwoita i znakomicie wyglądająca zręcznościówka, przy której każdy miłośnik dużych samochodów powinien mile spędzić czas.

Cena: 49 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 200, 32 MB RAM, akcelerator 3D

WERDYKT **7**

PIZZA CONNECTION 2

STRATEGICZNA

Zamawiając pizzę zapewne niewiele razy zastanawiałeś się jak wielu ludzi musi napocić się, byś Ty w spokoju mógł zjeść swoje duże ciacho, obłożone serem i różnymi dodatkami. Jeśli chciałbyś poznać ów biznes od zaplecza, doskonałą okazję po temu daje Ci **Pizza Connection 2** (ŚGK 4/01). Tytuł ten to strategia ekonomiczna, w której wcielasz się w szefa pizzowego interesu. Gra ta ponownie trafiła do sprzedaży w serii Fajna cena **CD Projektu**, zaś słowo „fajna" w tym przypadku oznacza ni mniej ni więcej 49,90 zł.

Do **Pizza Connection 2** możesz podejść na dwa różnorakie sposoby. Pierwszy to kampania, której możesz spróbować w 10 miastach świata, drugi zaś to swobodna rozgrywka. Jako menedżer firmy serwującej pizzę będziesz musiał zadbać o takie sprawy jak wynajęcie i odpowiednie ulokowanie swojej knajpki, zatrudnienie pracowników, dopasowanie swego menu pod gusta klientów, czy nawet własnoręczne komponowanie nowych rodzajów pizzy. To jednak nie wszystko, bowiem żywot właściciela pizzerni ma również ciemniejsze strony. Oto bowiem do Twych zwykłych obowiązków właściciela lokalu o charakterze gastronomicznym należy również nasyłanie bandyterki na konkurencję, wpuszczanie do cudzych pizzerni szkodników i ogólnie czynienie bliźnim tego, czego nie uczyniłbyś sobie samemu. Do tego dochodzą jeszcze „alternatywne" sposoby załatwiania różnych spraw w rodzaju łapówkarstwa, czy pobierania z cudzej firmy najcenniejszych ludzi.

Zabawa w **Pizza Connection 2** jest znakomita, choć dla tych, którzy zęby zjedli na ***Pizza Syndicate***, tytuł ten nie ma zbyt wiele do zaoferowania. Jeśli jednak nie miałeś jeszcze szansy spróbować rozkręcić pizzowego interesu, **PC 2** to z pewnością pozycja godna poświęcenia jej uwagi.

Cena: 49,90 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 2 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROMx4

WERDYKT **7**

AMERICAN MCGEE'S ALICE

ZRĘCZNOŚCIOWA

Jednymi z niewielu książek, które wywoływały we mnie w dzieciństwie uczucie niepokoju graniczące z atawistycznym strachem przed niezrozumiałym, były „Alicja w krainie czarów" oraz „Alicja po drugiej stronie lustra". Jako człowiek starszy i nieco mniej strachliwy przeżyłem ponad rok temu konfrontację z **American McGee's Alice** (ŚGK 2/01), grze opartej właśnie na motywach ze wspomnianych książek. Choć nie umarłem wówczas ze strachu, musiałem przyznać, że program wywiera swą pokręconą wizją fantastycznego świata piorunujące wrażenie. Niedawno miałem okazję przypomnieć sobie to wszystko, bowiem komputerowa Alicja właśnie zlądowała w strefie niskich cen firmy **IM Group**, a tym samym i w dziale wznowień ŚGK.

American McGee's Alice nie jest bezpośrednią adaptacją, którejkolwiek z powieści Carrola, a raczej ich hipotetyczną kontynuacją. Wszystko zaczyna się od tego, że na tytułową bohaterkę spada istna plaga nieszczęść. Jej dom spalił się, rodzice zginęli, a ona sama trafiła do wariatkowa gdzie zapadła w śpiączkę. W rzeczywistości jednak Alicja po dramatycznych wydarzeniach przeniosła się do krainy czarów odmienionej nie do poznania przez królową kart.

Sama gra to czysta zręcznościówka z drobnymi elementami przygodowymi. Mała Alicja na każdym kroku urządza swym przeciwnikom krwawą łaźnię, za pomocą coraz to bardziej wymyślnych narzędzi zbrodni. Wszystko to rozgrywa się w entourage'u, delikatnie mówiąc, psychodelicznym i groteskowym. Osobiście jestem w stanie uwierzyć, że sny szalonego mordercy mogą wyglądać właśnie tak, jak komputerowe przygody Alicji. Wszystko to składa się na niesamowity klimat gry, który niestety nie jest wspierany przez nić fabularną. W rezultacie **American McGee's Alice** może wielu wydać się nużąca już po kilku godzinach zabawy.

Cena: 44,90 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 2, 64 MB RAM, CD-Romx4, 16 MB akcelerator 3D

WERDYKT **7**

Opracował: Elektryczny

GRANIE TANIE NIESŁYCHANIE

Każdego miesiąca na rynku ukazuje się cała masa fascynujących gier, ale któż z nas może sobie pozwolić na wysupłanie funduszy na wszystkie interesujące tytuły? Nie wszystko jednak stracone, bowiem na szczęście pojawiają się wznowienia starszych hitów, które w dodatku wracają do sprzedaży po niższej cenie. Na tych stronach znajdziecie nieodzowny przewodnik oszczędnego gracza, dzięki któremu zawsze będziecie wiedzieć, co w strefie niskich cen jest na topie.

CLIVE BARKER'S UNDYING

ZRĘCZNOŚCIOWA

Jeśli jesteś miłośnikiem powieści grozy, nazwisko pana Clive'a Barkera z pewnością nie jest Ci obce. Człowiek ten, głównie za sprawą swego cyklu „Księgi krwi", zdobył sobie w naszym kraju popularność porównywalną do tej, jaką swego czasu cieszył się Graham Masterton i jaką do dziś poszczycić się może Stephen King. Rzeczony pisarz nie trzymał się jednak tylko tworzenia powieści z dreszczykiem, palce maczał również w środowisku filmowym oraz, niecały rok temu, przy produkcji gry komputerowej pod tytułem **Clive Barker's Undying** (ŚGK 4/01). Dziś ów tytuł doczekał się swojej reedycji w serii tanich gier firm **IM Grup**, a ja ponownie postanowiłem dać się mu przestraszyć.

Clive Barker's Undying to strzelanina FPP oparta na podrasowanym engnine ***Unreala***. Historia gra zaczyna się w momencie, w którym wyruszasz do domu swojego przyjaciela z czasów pierwszej wojny światowej, by zbadać zjawiska paranormalne, jakie zaczęły nękać jego sioło. Jak się okazuje posiadłość Covenantów (tak nazywa się ów przyjaciel) to istne siedlisko piekielnych istot, duchów i demonów, z którymi przyjdzie Tobie walczyć za pomocą tradycyjnej broni palnej jak i czarów. Z początku **Undying** wytwarza znakomity klimat grozy i tajemnicy, sprawiający, że niejednokrotnie serce zatrzepocze Ci w piersiach. Już po jakimś czasie jednak stwierdzisz, że gra jest liniowa, a późniejsze etapy nie mają już tak znakomitego nastroju, co pierwsze plansze. Dodatkowym minusem dla miłośników sieciowych FPP-ów, może być fakt, że gra nie posiada trybu multiplayer. Pomimo wspomnianych wad, sądzę, że **Clive Barker's Undying** to nadal jedna z lepiej straszących gier komputerowych i warto jej się przyjrzeć uwzględniając obecną cenę.

Cena: 44,90 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 2 400, 64 MB RAM, CD-ROMx8, 16 MB akcelerator 3D

WERDYKT **7**

HEROES OF MIGHT & MAGIC 3 + ARMAGEDDON'S BLADE

STRATEGICZNA

Któż nie słyszał o znakomitej serii strategii ***Heroes of Might & Magic***? Głośno o niej już od dawna, zaś ostatnimi czasy wrzawa wokół tematu na nowo nabrała na sile, jako, że już lada chwila czeka nas spotkanie z czwartą częścią cyklu. Tym, którzy również napalili się na ową pozycję, a mają jeszcze pewne zaległości w historii serii, bez wahania mogę polecić najnowszą Extra Grę firmy **CD Projekt**, w której za cenę 29,90 zł sprzedawany jest **Heroes of Might & Magic 3** (ŚGK 4/99) wraz z dodatkiem **Armageddon's Blade** (ŚGK 10/00).

Tym, którzy o Herosach słyszą pierwszy raz w życiu, przybliżę pokrótce ideę zabawy. Rozgrywka toczy się w krainie fantasy Enroth (znanej miłośnikom cyklu cRPG ***Might & Magic***), w której liczne stronnictwa konkurują ze sobą o surowce, tereny i zamki. Większość czasu poświęconego **HoMM 3** spędzisz wpatrując się w dwuwymiarową mapę, przedstawiającą Enroth, po której przesuwać będziesz zwerbowane przez siebie wojska fantastycznych stworów oraz bohaterów. Najciekawszym elementem gry są właśnie Ci ostatni, jako, że mogą zdobywać punkty doświadczenia, umiejętności i przedmioty, które w ostatecznym rozrachunku wpłyną na to, czy rozgrywany scenariusz zakończy się sromotną porażką, czy też pełnym chwały zwycięstwem. Jak widać idea gry nie należy do zbyt skomplikowanych, za to odniesienie sukcesu wcale nie jest już takie proste i wymaga sporych zdolności taktycznego myślenia. Trzecia część Herosów wraz z dodatkiem **Armageddon's Blade** to bez wątpienia znakomite preludium przed czwartym epizodem serii, zaś cały zestaw za tak niską cenę mogę ze spokojnym sercem polecić każdemu miłośnikowi strategii.

Cena: 29 zł

Wymagania minimalne:
Pentium 133, 32 MB RAM, CD-ROMx4

WERDYKT **9**

NECRONOMICON ŚWIT CIEMNOŚCI

Francuska gra przygodowa czerpiąca garściami z mitologii wykreowanej przez Howarda Phillipsa Lovecrafta. Zostajesz poproszony o zbadanie tajemniczego zachowania swego przyjaciela i wpadasz na trop przerażającej tajemnicy.

ULTRA GRA ***Cena: 19,99 zł***

UBIK + MIGHT & MAGIC 6

Rewelacyjny zestaw trzech płyt, na których znalazły się polskojęzyczna wersja Ubika – gry opartej na powieści Philipa K. Dicka – oraz jedna z najlepszych części sławnego cyklu cRPG Might & Magic.

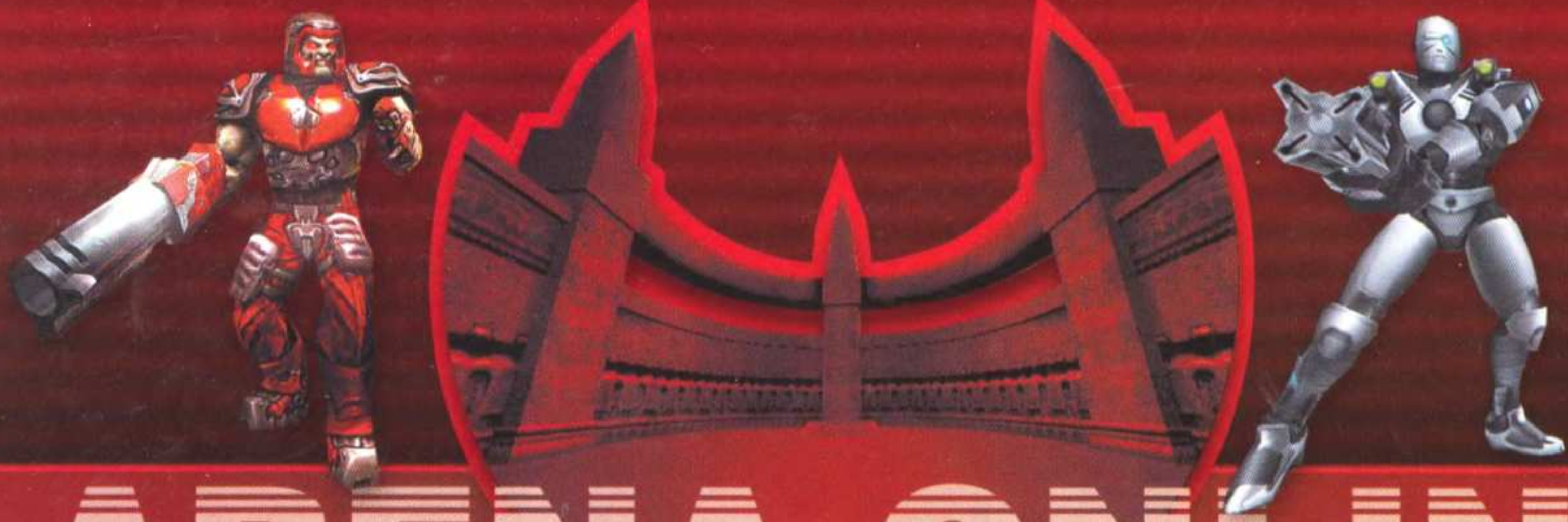
ŚGK EXTRA ***Cena: 24,90 zł***

GIANTS – OBYWATEL KABUTO PL

0-10

Jedna z najbardziej oryginalnych gier ostatnich lat. Unikalna mieszanka gry zręcznościowej i strategicznej. Podczas zabawy wcielasz się kolejno w przedstawicieli trzech różnych ras, przeżywając wraz z nimi prześmieszne, ekscytujące przygody.

Extra Klasyka ***Cena: 19,90 zł***



ARENA ONLINE

W SKRÓCIE

W 2002 roku w Europie odbędą się cztery imprezy pod znakiem CPL: w maju w Kolonii (Niemcy), w sierpniu w Lipsku (Niemcy), w październiku w Paryżu (Francja) oraz w listopadzie w Skandynawii. Mecze będą rozgrywane w Counter-Strike'u oraz w Quake III Arena w trybie TDM. Europejskie rozgrywki będą relacjonowane przez HLTV we współpracy z Gamer-TV (http://www.gamer-tv.de/). Szczegóły znajdziemy na stronie oddziału europejskiego CPL pod adresem http://www.cpleurope.com/. Ciekawe, które miejsce zajmą Polacy?

Mamy wersję OSP 1.01, moda do Quake'a III Areny zabezpieczającego serwery przed nieuczciwymi graczami. W nowej wersji przede wszystkim poprawiono szereg błędów z OSP 1.0. Do ściągnięcia stąd: http://www.orangesmoothie.org/.

Nic stałego, szczególnie w ClanBase. Miesiąc temu informowaliśmy o zmianach w liście map w najbliższym sezonie, teraz informujemy o zmianach w zmianach. Z listy map (aktualnie q3dm14tmp, cpm4, ospdm5, ospdm6) wylatuje ospdm12, gdyż społeczność graczy stwierdziła, że ta mapa jest mało atrakcyjna. Kandydatem na piątą mapę jest na razie ospdm12. Czy za miesiąc będziemy informować o kolejnych zmianach – żadnej gwarancji dać nie możemy...

Odbył się zorganizowany przez Pandora Networks turniej CTF w grze Tribes 2 w zespołach 12v12. Zgłosiły się ponad 32 drużyny. W sumie nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby nie jeden mały szczegół: mimo iż turniej był przeprowadzany wyłącznie przez internet, łączna wartość nagród wynosiła 2000 dolarów, w tym 500 w gotówce. Jak na turniej czysto internetowy – całkiem sympatycznie. Prosimy o więcej. I częściej.

CPL PRZYCIĄGA UWAGĘ MEDIÓW

No i mamy pierwsze wyniki zainteresowania mediów mistrzostwami świata ligi CPL w CS, które odbyły się w grudniu w Dallas. Jeśli ktoś wątpi, do jakiej rangi urastają wydarzenia ze świata wirtualnego sportu, te liczby powinny go całkowicie przekonać: informacje o zawodach ukazały się tylko w samych Stanach Zjednoczonych w 17 milionach kopii, zaś w najbliższym czasie informacje o tym wydarzeniu pojawią się także w tak popularnych (zwłaszcza wśród męskiej części graczy) magazynach jak choćby Maxim. Przy okazji poinformowano o nawiązaniu współpracy medialnej między CPL a działającą od 1996 roku siecią IRC o nazwie Gamesnet (http://www.gamesnet.com/), całkowicie poświęconą środowisku graczy. Efektem współpracy mają być między innymi relacje z meczy ligowych na kanałach IRC (kanał #cpl znajdziemy na serwerze IRC irc.gamesnet.net). Skala zainteresowania? Cóż, sam wywiad z szefem CPL – rzecz z natury dość nudna – na kanale #cpl przyciągnął 550 zainteresowanych. Przy tym tempie rozwoju obstawiamy, że za 20 lat tradycyjna olimpiada będzie jedynie skromnym dodatkiem do wirtualnych igrzysk.

CO SŁYCHAĆ W CLANBASE

Skoro jesteśmy przy temacie ClanBase, wypadałoby podać obiecane miesiąc temu wyniki EuroCup 4. Oto one: w CS niemiecki klan DkH (Deutschlands Kranke Horde) pokonał ND (Nordic Division) 8:6, 4:6, 11:10; w Q3A niemiecki SKde (Schroet Kommando) pokonał duński V (Vikings) 75:71, 100:96, 85:86, 112:109, 92:66; w UT CTF wygrali Holendrzy z klanu rG (re-Generation), którzy pokonali niemiecki iNz (iNzane) 1:0, 1:1, 1:0. Psikusa organizatorom rozgrywek w CS sprawił HLTV, który nijak nie chciał zobaczyć świata zewnętrznego, kibice musieli więc pożegnać się z emocjami na żywo i zadowolić się demami. Mamy również informacje dotyczące tegorocznych turniejów ClanBase. Będą one rozgrywane w grach Quake 2 (DM, CTF, Insta DM), Quake 3 Arena (DM, CTF, RA3, Urban Terror), Half-Life: (Counter Strike, TFC), Unreal Tournament (DM, CTF, CTF Insta, TO), Elite Force (CTF) i Return to Castle Wolfenstein. Finały na LAN-ie przewidywane w Q3A, UT CTF i CS. Może uda się tam trafić i naszym klanom? W ciągu ostatniego miesiąca na ClanBase zarejestrowano polskie laddery w gry Counter Strike i Tactical Ops...

Czyż dla takich pięknych pucharów rozdawanych w ClanBase nie warto pograć trochę w ulubioną grę?

WIEŚCI ZE ŚWIATA FPS

NIECO POPRAWEK DO STATYSTYKI

Ponieważ programowo nie zgadzamy się z kolegami z pozostałej (jeszcze przytłaczającej, ale my się nie damy!) części ŚGK, którzy nie wiedzieć czemu widzą coś w grach offline, czujemy się w obowiązku sprostować informacje dotyczące popularności gier sieciowych publikowane miesiąc temu we Wieściach. Otóż zgodnie z serwisem www.gamespy.com czołówka gier sieciowych FPS wygląda następująco: Half Life – 16992 serwerów, 58353 graczy, Return to Castle Wolfenstein – 1030 serwerów, 4237 graczy, Unreal Tournament – 2838 serwerów, 3874 graczy, Quake III Arena – 2835 serwerów, 3680 graczy, Tribes 2 – 896 serwerów, 3107 graczy, Medal of Honor Allied Assault – 521 serwerów, 3038 graczy. Błąd pomiaru kolegów (2x niższe wyniki) polegał na anormalnie wczesnej porze pomiaru, kto bowiem grywa w gry sieciowe przed południem, zamiast, jak uczciwie na sieciowego gracza przystało, grubo po północy??? Parę słów komentarza do tych wyników. Half Life to przede wszystkim Counter Strike (z 60 tys. graczy w czystego HL gra zwykle ok. 2 tys.) i jest to niekwestionowany król sieciowych epfeesów. Ciekawe rzeczy dzieją się natomiast na pozycjach od 2 do 6, gdzie następują wielokrotne przetasowywania w ciągu jednego dnia. UT czy Q3A potrafią zajmować równie dobrze pozycję 2, jak i 4. Stabilnie pęta im się między nogami Tribes 2, błąkający się od miejsc 3 do 6. RtCW ostro weszło na 2 pozycję, ale coraz częściej zaczyna spadać poniżej starych bywalców (UT i Q3A), szczególnie po stracie części graczy na rzecz MoH. Jak będzie z samym MoH – zobaczymy. Umiarkowanie ciekawy tryb multiplayer w tej grze oraz znacznie mniej entuzjastyczne przyjęcie tej gry przez środowisko graczy niż w przypadku RtCW (zaledwie 5 miejsce w chwili debiutu) powodują, że raczej wróżymy stabilny pobyt w strefie spadkowej.

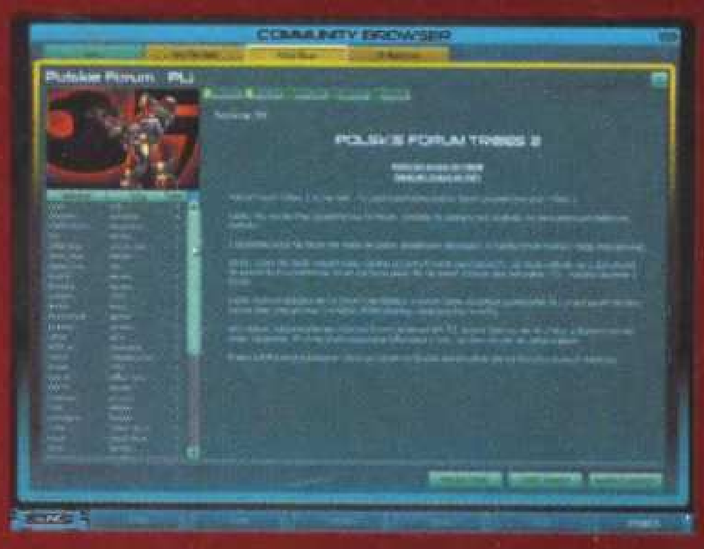
GŁOSOWANIE NA GRY W WCG

Http://www.worldcybergames.org/ – pod tym adresem w chwili pisania tego tekstu trwa pasjonująca walka o to, które gry komputerowe będą na najbliższych mistrzostwach świata w Korei. Głosowanie zamykane jest 14 lutego, więc wyniki podamy – niejako tradycyjnie – za miesiąc. Na razie piątka kwalifikująca się na WCG wygląda następująco: StarCraft: Brood War 19561 głosów (13%), Half-Life: Counter Strike 15535 głosów (10%), FIFA 2002 16226 głosów (11%), Quake III Arena 20788 głosów (14%) i Return to Castle Wolfenstein 20480 głosów (13%). Niespodzianką był bardzo wolny start Counter Strike'a, który przez długi czas ustępował Tribes 2. Na uwagę zasługuje też brak na liście kandydatów gry Unreal Tournament. Organizator nie przedstawił żadnego powodu pominięcia gry, która była obecna na ostatnich mistrzostwach. Redakcyjne spekulacje krążą jednak wokół zarzutów, jakie gracze UT postawili organizatorom: chodziło o domniemane nieuczciwe wspomaganie gracza koreańskiego w jego drodze do finałów. Cóż, jeśli ktoś organizuje komuś jakąś imprezę, po czym zostaje zmieszany z błotem, trudno oczekiwać, by ponownie powtórzył swój gest.

Przebieg głosowania na gry w kolejnych mistrzostwach w Korei był nie mniej pasjonujący niż same rozgrywki.

POLSKIE FORUM GRACZY W TRIBES 2

Polskie środowisko Tribes 2 pomału zaczyna się rozkręcać. Wszystkim początkującym polecamy zapisanie się do klanu Polskie Forum, którego celem istnienia jest zapewnienie możliwości swobodnej wymiany doświadczeń w ramach forów dostępnych w grze. Po zalogowaniu w T2 należy przejść do zakładki Browser, tam kliknąć na Search Tribes i wpisać Polskie Forum. Następnie klikamy na nazwę klanu na liście znalezionych, dzięki czemu otwiera się strona forum. Teraz wystarczy odszukać opcję Request Invite, kliknąć na nią i... spokojnie poczekać. Zaproszenie przyjdzie do skrzynki pocztowej w T2 i należy je potwierdzić, dzięki czemu uzyskuje się dostęp do forum.



W SKRÓCIE

9 lutego ruszyła liga Unreal Tournament pod nazwą "UnrealLeague". Liga jest podzielona na dwa tryby: CTF oraz TDM. W każdym z trybów bierze udział 16 klanów. Organizatorami tej ligi są Rademenes, Khorne i Sebol z klanu Hell`s Undeground. Czas trwania ligi: 09.02.-26.05.2002, sposób rozgrywek: każdy z każdym. Więcej informacji można uzyskać pod adresem: http://www.unrealleague.org/.

Starcraft Broodwar doczekał się ligi, w której występują reprezentacje poszczególnych krajów – w lutym wystartował International BW Cup. W lidze uczestniczy blisko 20 państw. Drużyny zostały podzielone na 4 grupy, z których do dalszych rozgrywek przechodzą 2 najlepsze. Mecze międzynarodowe rozgrywane są systemem: 6 spotkań 1v1 i 3 spotkania 2v2, przy czym każde spotkanie jest rozgrywane do dwóch wygranych gier. Najsilniejszymi drużynami występującymi w tych rozgrywkach są Szwecja, Francja, Niemcy, Chiny.

Nasza reprezentacja – POL~Team – znalazł się w grupie „B" razem z Południową Afryką, Argentyną, Słowacją i Chorwacją. Dotychczas rozegrane mecze towarzyskie z tymi zespołami stawiają nas w roli faworytów tej grupy. Warto wspomnieć, że jednym z organizatorów International BW Cup jest kapitan polskiej reprezentacji Matrox.

W dniach 01-03 rozgrywany był turniej 1v1 w Starcraft Broodwar, zorganizowany przez NetWars (http://www.netwars.pl/). Rozgrywki w całości odbywały się przez internet i uczestniczyło w nich ponad 200 graczy z całej Polski. W ostatnim dniu turnieju zmierzyło się ze sobą tylko 8 najlepszych. Zwycięzcą został Psycho_Dad[SSF], nie doznając żadnej porażki. Kolejne miejsca zajęli 1410)Macia i)SoD(^T-800v. Turnieje tego typu organizowane są średnio raz w miesiącu. Gracze, którzy osiągają w nich najlepsze wyniki, mogą starać się o wejście do POL~Teamu, reprezentującego nasz kraj na arenie międzynarodowej. Na stronie NetWars dostępne są także dema (replaye) z gier finałowych.

Krążowniki 1410)Macia (fioletowe) vs krążowniki i goliaty US)Koko (czerwone).

JAK SICZ POLSKĘ PODBIŁA

czyli o niezwykłych sukcesach gry Cossacks

Nie od dziś wiadomo, że RTS-y mają szeroką grupę fanów. Nie wszyscy jednak wiedzą, że ostatnimi czasy w Polsce całkiem spore, kilkusetosobowe grono stałych zwolenników zdobyła gra Cossacks. Przyznam, że byłem mile zaskoczony, gdy trafiłem na polską nieoficjalną stronę tej gry – http://cossacks.in4.pl/. Estetyczna oprawa graficzna, liga, duże forum – wszystko wskazywało na to, że pomimo rocznego poślizgu z polskim wydaniem gry miłośnicy Cossacks świetnie poradzili sobie sami i doskonale urządzili swój zakątek.

sYslyavor

Polskie życie „Kozaków" skupia się w naturalny sposób wokół wspomnianej we wstępie strony, działającej już blisko rok i mogącej poszczycić się ponad 100 tysiącami odwiedzin – co jest swoistą miarą popularności samej gry. Rodzima wirtualna szlachta dorobiła się w tym czasie trzech dużych klanów, noszących nazwy: Ferro et Igni (FEI), Bractwo Rycerstwa Polskiego (BRP) oraz Rzeczpospolita Polska (RP). Klany mają swoje strony WWW, na których można zapoznać się z zasadami panującymi w danym klanie, składem bądź sukcesami odnoszonymi na polach bitew rozgrywanych na wirtualnych mapach Europy i Afryki. Stosowne linki zamieszczamy w wykazie poniżej.

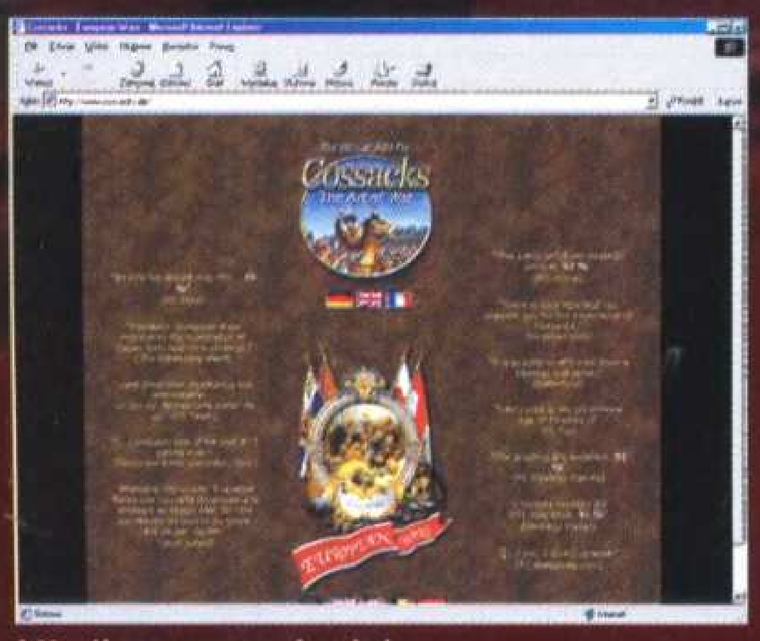
Narzucona przez samą grę stylistyka oraz utrzymanie Cossacks w określonym kontekście historycznym znalazło odzwierciedlenie w sposobie ukształtowania środowiska graczy. Akcja Cossacks toczy się w czasach, gdy Rzeczypospolita była mocarstwem. Już sam szacunek do historii znajduje odbicie w poczynaniach graczy. Wszystkie klany posiadają bardzo surowe kodeksy etyczne, utrzymane w konwencji pism z epoki, starają się także godnie kontynuować tradycje oręża polskiego – choć przecież i bitwy, i sami wojownicy są czysto wirtualni. Do prawdziwej rzadkości należą osoby nie potrafiące zapanować nad swoim zachowaniem, a gdy już się pojawią, są szybko usuwane z forów i chatów – kodeksy klanów nie pozostawiają w takich sytuacjach wiele miejsca na nadużycia. Za swe zasługi dla klanu gracze otrzymują przyznawane przez pozostałych członków tytuły honorowe – Hetmana Wielkiego Koronnego, Chorążego Koronnego, Rotmistrza lub podobne, zaś za sukcesy w bitwach przyznawane są wirtualne odznaczenia. Miłym nawiązaniem do tradycji jest także fakt, iż klany posiadają także swoje godła i herby. Bardzo sympatyczną (z punktu widzenia atrakcyjności samej rozgrywki w trybie multiplayer) cechą graczy Cossacks jest tradycja zawierania sojuszy, w których uczestniczy kilka klanów razem stawiających czoła innemu sojuszowi. Synchronizację akcji graczy danego klanu/sojuszu w bitwie ułatwia oprogramowanie do komunikacji głosowej przez internet – polscy „Kozacy" standardowo korzystają tu z programików typu VoIP (Voice over IP), głównie Buddy phone.

Najstarszym i najbardziej zasłużonym polskim klanem jest bez wątpienia Ferro et Igni, z którego grona wywodzą się między innymi osoby prowadzące wspomniany serwis http://cossacks.in4.pl/. Ferro et Igni liczy sobie obecnie ponad 30 osób. Ciekawostką może być fakt, że w skład klanu wchodzi kilku graczy pochodzących z zagranicy, między innymi z Czech, Niemiec oraz Grecji. Ta międzynarodowość składu klanów Cossacks jest zresztą charakterystyczna dla tego całego środowiska, również wiele klanów zagranicznych ma charakter międzynarodowy. W większości przypadków znajomość owocującą późniejszym zaproszeniem gracza do klanu nawiązuje się na tak zwanych Dzikich Polach, czyli za pomocą standardowej funkcji gry w internecie. Spotykane tam osoby są z czasem zapraszane do klanów – o ile naturalnie prezentują odpowiedni poziom jako gracze i ludzie.

Do niedawna klany w grze Cossacks mogły toczyć mecze na szczeblu międzynarodowym, przede wszystkim w ramach rozgrywek prowadzonych pod nazwą Cossacks Clans at War (http://www.cossacks-clans-at-war.com/), których pomysłodawcą i siłą napędową był polski gracz Jarema. W potyczkach uczestniczyły klany z całego świata, w tym z Niemiec, Francji, Wielkiej Brytanii, Rosji, a także Stanów Zjednoczonych. Wspomniany klan Ferro et Igni zajmował na około 50 klanów wysokie, 4 miejsce, ze 104 punktami i 9 prowincjami, zdobytymi bądź utrzymanymi w wyniku 46 bitew, z których w chwale zwycięzców schodzili 26-krotnie. Niewiele gorzej było w statystyce drużynowej, gdzie Druga Królewska Chorągiew Husarska zajmowała trzecie miejsce, a Pierwsza Królewska Chorągiew Husarska siódme. W statystyce graczy w pierwszej dwudziestce znajdowali się Wiki (7), Jarema (12) i NetCop (18). Niestety, na początku lutego w wyniku nieporozumień między klanami związanych głównie z zasadami regulaminu, według którego toczono spotkania, rozgrywki zawieszono. (z ostatniej chwili: jak donoszą redakcyjne wiewiórki, sytuacja już się unormowała i rozgrywki Cossacks Clans at War zostały – ku radości całego środowiska – wznowione).

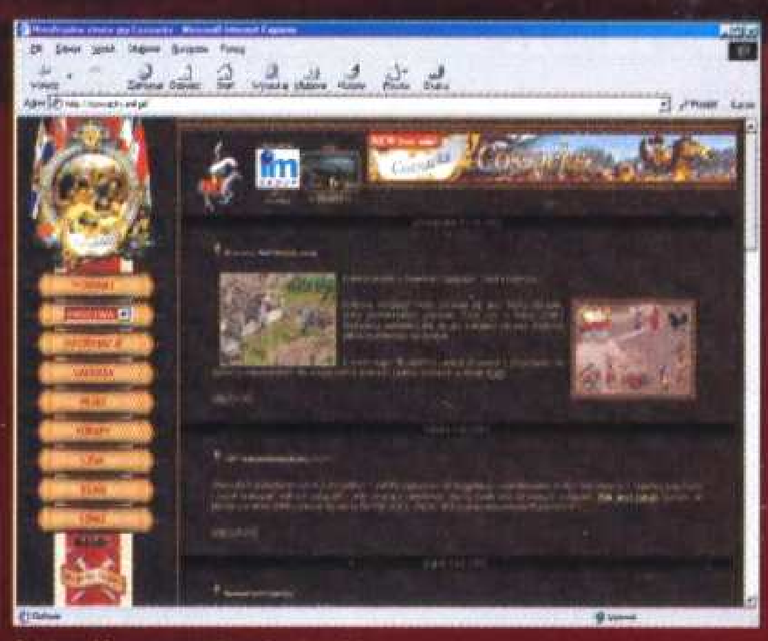
Od kilku miesięcy działa także polska liga graczy Cossacks, rozgrywana na zasadach 1v1. W planach jest także PC@W (Polish Clans at War), czyli zorganizowane polskie wojny klanów. Ten tryb rozgrywek znajduje się obecnie już w fazie rozruchu, w chwili publikacji pierwsze boje powinny być już stoczone.

Dzięki możliwości nagrywania przebiegu rozgrywki bitwy mogą później prześledzić także inni gracze. Dodatkową zaletą funkcji



http://www.cossacks.de/
Strona poświęcona grze Cossacks, prowadzona przez producenta gry.

http://www.cossacks.4players.de/englishversion/
Jedna z najlepszych zagranicznych stron dotyczących gry Cossacks.



http://cossacks.in4.pl/
Polska nieoficjalna strona gry, zawiera także stronę klanu Ferro et Igni.

[FEI]short_dude vs [FEI]CJ_Lan, czyli „mała" potyczka w rodzinnym gronie.

Tak wygląda polskie wojsko w przygotowywanym przez graczy modzie.

zapisywania przebiegu gry jest możliwość wyłapania nieuczciwych graczy, wykorzystujących niektóre błędy w grze (takie jak na przykład odlewnie mogące niekiedy odlewać więcej dział niż wynikałoby to z ich rzeczywistych możliwości itp.). Na szczęście tego typu sytuacje nie zdarzają się zbyt często, najczęściej zwyciężają jednak iście rycerskie honor i etyka.

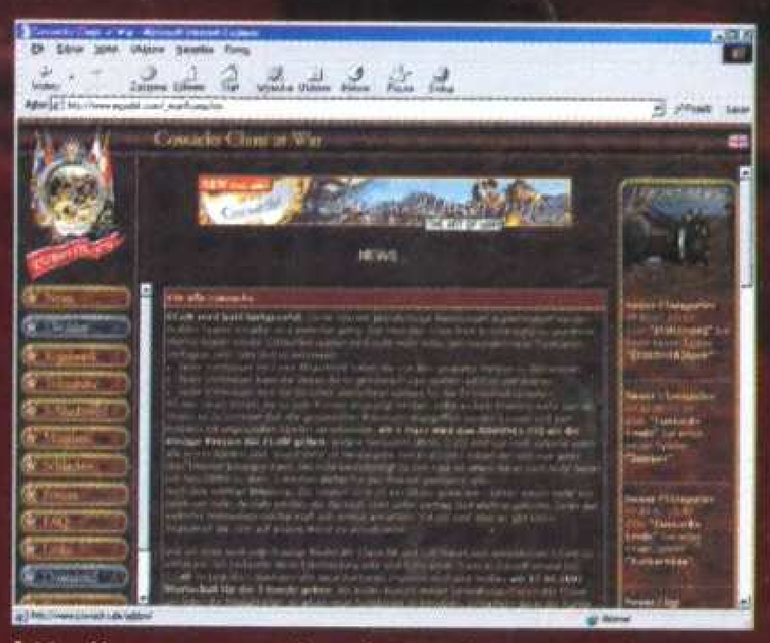
Inicjatywy środowiska graczy Cossacks przyczyniają się również do wzbogacenia samej gry. Jeden z zawodników angielskich, noszący pseudonim Baddog, opracował – przy współpracy wielu innych pasjonatów – mod rozbudowujący Cossacks o szereg nowych opcji, między innymi o nowe działa, około 30 dodatkowych jednostek (w tym mamy do dyspozycji dwie polskie: XVII-wiecznych dragonów i grenadierów) oraz zmieniający parametry niektórych już istniejących jednostek. Dla przykładu: na skutek usilnych próśb wielu polskich graczy wzmocniono siłę naszej husarii, dzięki czemu przywrócono jej historyczną rolę w bitwach. Opisywanego moda od lutego można ściągnąć między innymi z głównej polskiej strony gry. Dzięki pomocy producenta jego instalacja sprowadza się do zaledwie dwóch kliknięć, więc spróbować warto. ❐

Autor składa podziękowaniam Aleksandrowi, Gandowi, MaGowi, Short Dude oraz Wikiemu za pomoc przy realizacji artykułu.

Polskie wojsko z XVII w. oraz regiment kozaków rejestrowych.

http://brpclan.prv.pl/
Strona prowadzona przez członków klanu Bractwo Rycerstwa Polskiego.

http://www.rpk.hg.pl/
Strona WWW należąca do klanu Rzeczpospolita Polska.



http://www.cossacks-clans-at-war.com/
Miejsce, w którym klany mogą rywalizować na szczeblu międzynarodowym.

FAIR PLAY W GRACH SIECIOWYCH

polemika – polemika – polemika

DYSKUSJA

PREZENTACJA UCZESTNIKÓW DYSKUSJI

666.benny
W Quake III Arena gra od 2 lat w jednym z najlepszych polskich klanów – 666 (www.666clan.prv.pl). Wraz z kolegami z teamu brał udział w turniejach zagranicznych, m.in. w Czechach i Holandii.

[POISON]DarkXenocide
Gra w gry FPP od czasów Wolfensteina 3D. Jego pierwszą grą sieciową był Doom na LAN-ie. Jest leaderem klanu POISON (http://poison.rtcw.pl). Ostatnio gra w RtCW i Tribes 2 wraz ze swoim klanem oraz pracuje dla fpp.pl.

Goral
Rozpoczynał od Dooma, aż dotarł do CS-a. Środowisko wciągnęło go na tyle, że stał się inicjatorem Centrum Polskich Serwerów CS (http://cpscs.counter-strike.pl) oraz wielu pomysłów dotyczących oprogramowania serwerów CS-a. Walczy z cheaterami i brakiem kultury na serwerach internetowych CS-a.

[TOP]JoleKK
Webmaster strony www.counter-strike.pl. Gra w CS od 2 lat i jest również współzałożycielem jednego z najstarszych klanów na polskiej scenie – [TOP]. Współorganizator Polskiej Ligi Counter-Strike.

(ReS)^*Kony*^
Gra i grał w internecie tylko w Unreal Tournament. Jestem założycielem klanu Resurrection (http://resurrection.prv.pl), który specjalizuje się w tryble CTF. Klan istnieje w UT już rok.

sYsIyavor
Przeszedł drogę od lanowego Duke Nukem 3D (pozdrowienia dla redakcyjnych fragów) do Unreal Tournament i Tactical Ops. Ostatnią wielką miłością jest Tribes 2. Współtworzył jeden z najlepszych polskich klanów UT – save Your souls (sYs).

yavor: Dużo się mówi ostatnio o sportach elektronicznych, szczególnie w kontekście wzrastającej popularności internetu. Czy sądzicie, że obecne gry komputerowe pozwalają na przeprowadzanie uczciwych rozgrywek przez internet?

DarkXenocide: Myślę, że grając przez sieć, nie ma mowy o stuprocentowej uczciwości, chyba że jest to kontrolowana rozgrywka na sieci lokalnej, na czystych maszynach, z sędziami.

yavor: Jaki zatem jest sens organizowania turniejów internetowych, tak popularnych ostatnio lig i tym podobnych atrakcji, które rozgrywają się przez internet?

Kony: Gdyby nie te turnieje i ligi, w sieci panowałaby totalna nuda. A tak zawsze masz jakąś atrakcję. Trzeba dodać, że ludzie tworzący taką ligę internetową zobowiązują się do wyszukiwania i tępienia aimbociarzy. Dlatego lig nie rozgrywa się na pierwszym lepszym serwerze, tylko na serwerze lub serwerach specjalnie do tego przygotowanych.

DarkXenocide: Podstawą grania w trybie multiplayer jest dobra zabawa oraz rywalizacja. Zatem w grach teamowych nie może się obejść bez lig i turniejów – jak ustalić inaczej status teamu? Poza tym jest to sport, tak więc są i zawody.

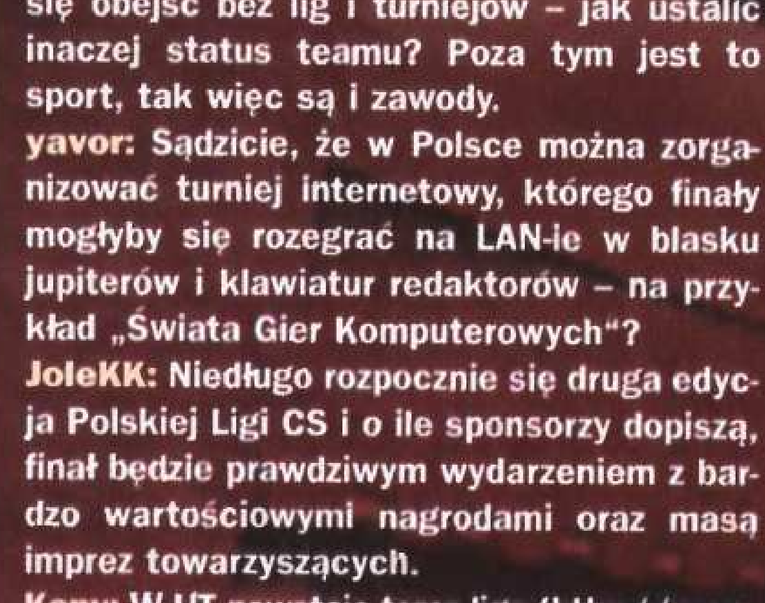
yavor: Sądzicie, że w Polsce można zorganizować turniej internetowy, którego finały mogłyby się rozegrać na LAN-ie w blasku jupiterów i klawiatur redaktorów – na przykład „Świata Gier Komputerowych"?

JoleKK: Niedługo rozpocznie się druga edycja Polskiej Ligi CS i o ile sponsorzy dopiszą, finał będzie prawdziwym wydarzeniem z bardzo wartościowymi nagrodami oraz masą imprez towarzyszących.

Kony: W UT powstaje teraz liga (http://www.unrealleague.ikp.pl), która będzie rozgrywana w trybach CTF (Capture the Flag) oraz TDM (Team Deatchmatch). Finał TDM ma być rozgrywany na LAN-ie.

yavor: Na pewno spotkaliście się sami z próbami oszustwa. Jak je zamierzacie wykrywać, jak sobie z nimi radzić?

JoleKK: Podczas organizacji naszej ligi (Polska Liga Counter-Strike) na szczęście nie było problemu z cheatami, gdyż nie było ich jeszcze wiele. Teraz sytuacja jest odmienna i jedyną szansą na w miarę uczciwą grę jest używanie wszelkiego rodzaju programów antycheaterskich, nagrywanie dem i robienie screenshotów.



DarkXenocide: Cheater to nie gracz i nic nie wygrywa, on tylko przegrywa z samym sobą, bo siebie pierwszego oszukuje. W RtCW dotychczas są tylko plotki i posądzenia, nic realnego nie zostało wykryte.

Kony: Na turniejach w UT nie spotkałem się jeszcze z jakimkolwiek cheatowaniem, być może dlatego, że grywam tylko CTF i tylko takie turnieje mnie interesują. Niestety, na serwerach publicznych, gdzie gra się bardziej dla przyjemności niż o punkty, już kilka razy zdarzyło mi się spotkać z graczami używającymi aimbotów. Z reguły staram się wówczas od razu informować wszystkich grających, że dana osoba używa niedozwolonych cheatów, oraz staram się tak mu nagadać, aby sam zrezygnował z dalszej gry. Na szczęście coraz częściej spotykam się z ludźmi, którzy reagują na ten temat podobnie i dzięki temu aimbociarze szybko opuszczają serwer.

Benny: W Q3 były problemy ze śmiesznymi z-botami, cheatami itp., lecz nowe OSP (mod pod Q3) wykrywa cheaty i nie ma problemu. Gra jest uczciwa.

DarkXenocide: W CS są niezwykle inteligentne aimboty. Ustala się procent trafień i części ciała, FOF (Field of Fire czyli pole namierzania celu) i otwarcie ognia – auto lub z opóźnieniem. Aż strach się bać...

Kony: Jak wspomniałem, najlepszym rozwiązaniem byłoby usuwanie z gier komputerowych ludzi, którzy oszukują – a do tego jest potrzebna współpraca adminów serwerów. To dałoby 99 procent pewności, że gra się z ludźmi uczciwymi.

DarkXenocide: LAN daje gwarancję uczciwości. Lagi i packet loss w internecie wywołują często typowy efekt nieśmiertelności: my widzimy, że ładujemy w kogoś cały magazynek – bo tak nam komputer pokazuje – tymczasem cel na serwerze nie jest trafiany, gdyż serwer nie dostaje informacji z naszego komputera.

Benny: Na LAN-ie też się z tym spotkałem.

yavor: Przecież może być faktycznie bardzo dobry gracz, który ma po prostu i cela, i odrobinę szczęścia... a efekt istnienia cheatów jest taki, że i tak nikt nigdy mu nie uwierzy, że nie oszukiwał.

Kony: Taki gracz może mieć szczęście danego dnia, ale nie cały czas.

DarkXenocide: To jest problem w każdej grze FPP. W CS widziałem nagminne oskarżanie czystych graczy, którzy byli po prostu świetni, w RtCW też to ma miejsce, pewnie

w innych grach jest podobnie. Są po prostu ludzie z talentem i praktyką taką, że są lepsi od aimbotów.

JoleKK: W CS nie ma nieświadomych oszustw, a przynajmniej takich sobie nie przypominam. Są jedynie błędy w kodzie gry, które można wykorzystać, ale to nie to samo. Zresztą na Zachodzie są klany CS, które potrafią rozegrać mecz z cheaterami (świadomie) i go wygrać. Umiejętności są jednak lepsze niż cheaty...

yavor: Zdarzają się też inne przykłady oszustw, gdzie gracze podszywają się pod innych. Pięknym przykładem rozwiązania problemu autoryzacji jest Tribes 2, gdzie każdy gracz ma własne, chronione hasłem konto, a wszelkie zmiany klanów lub nicka są zapisywane w publicznie dostępnej w T2 karcie gracza.

Benny: Gdy gracz gra pod swoją ksywką, wątpię, żeby rzucał błotem na prawo czy lewo. A jak widzę na serwie jakieś nicki typu UnnamedPlayer, noname, lol czy :) to wiem, czego mogę się spodziewać: chamstwa, kicków z serwera itp. Anonimowość ma duże znaczenie dla fair play w grach sieciowych.

Goral: Pracujemy nad takim systemem w CS. Chcemy zagwarantować ludziom brak anonimowości, czyli nick rejestrowany i zabezpieczony hasłem. Nikt się pod nikogo nie podszyje. Podobnie będzie z identyfikacją klanów.

Benny: W Q3A to raczej mało prawdopodobne. Nie spotkałem się z jakimiś próbami przeciwdziałania anonimowości. Wszystko zależy od gracza.

yavor: Może z tymi cheatami to jest tak, że ludzie cheatują, bo nie każdy ma po prostu talent do gry? Niektórzy – co tam, większość – wymagają na początku pewnej pomocy, której z reguły nie znajdują. Sami wiecie, jak elitarnym i zamkniętym kręgiem potrafi być grono najlepszych w danej grze. Nie jest aby tak, że cheaterzy to wina nie tylko tych „gorszych" graczy, ale i tych „lepszych", którzy nie dzielę się doświadczeniami z nowicjuszami?

Goral: Obawiam się, że w dużej części jednak problem leży w tej przepaści między zawodnikami ze szczytu, a nowicjuszami. Przede wszystkim należy dawać dobry przykład początkującym.

Benny: Nie każdy chce się dzielić wiedzą, którą uzyskał przez setki nieprzespanych nocy, z jakimś nie wiadomo skąd przybyłym nowicjuszem.

Goral: Ale tu nie chodzi tylko o wiedzę, chodzi o zespół zachowań. Doświadczeni gracze w wielu przypadkach dają zły przykład, a admini im w tym pomagają.

yavor: Zgadzam się z Goralem... Często cheat jest reakcją na brak możliwości nawiązania kontaktu ze środowiskiem starszych graczy.

JoleKK: Fakt jest taki, że lepsze polskie klany są dość hermetyczne i nie lubią udostępniać swoich taktyk i strategii. Jednak wystarczy zerknąć na zachodnie strony WWW, gdzie gracze zachowują się inaczej i gdzie można ściągać gotowe plany, taktyki i różne tricki.

DarkXenocide: Moje doświadczenie mówi mi, że więcej młodszych graczy robi złe rzeczy niż starszych.

Goral: Tutaj bym polemizował. Tak jest w większości przypadków, to prawda, tylko pytanie dlaczego? Pamiętajmy, że wielokrotnie to są dzieci, i tak naprawdę reagują jak dzieci. Czyli: biorą przykład ze starszych, z graczy, którzy im imponują, nie tylko pod względem liczby fragów.

yavor: Skutkiem ubocznym cheaterstwa jest skłócenie środowiska, dezorganizacja turniejów, a co za tym idzie – trudności ze znalezieniem sponsorów. Cheaterzy godzą w samą istotę gier sieciowych. Takie zachowania odbijają się generalnie na całym środowisku. Klasycznym przykładem może być odbywające się w czasie tej dyskusji głosowanie nad grami, które mają być w najbliższych mistrzostwach świata w Korei. Po posądzeniu organizatorów przez graczy USA o ułatwianie zwycięstwa w UT graczowi z Korei, w głosowaniu tym nie ma już UT... Doprawdy, nie dziwię się...

Kony: Gry sieciowe są zabawą do momentu, gdy nie chodzi o jakiś turniej czy nawet zwykłą ligę. Wtedy zaczyna się już bardziej gra o prestiż i uznanie, a zabawa odchodzi na dalszy plan. Zresztą jak można traktować jako zabawę to, co się robi non stop przez powiedzmy rok czy dłużej?

Benny: Zabawa przestaje być zabawą, gdy w grę wchodzą tysiące dolarów. Przykład: ostatnie mistrzostwa świata WCG w Korei.

JoleKK: Fair play jest tylko wtedy, gdy grają dojrzali i obyci ludzie.

yavor: Czyli w sumie wychodzi na to, że lenistwo i pazerność samych producentów gier ma wielki wpływ na cheatowanie i rozwój środowiska graczy. Tam, gdzie producent oferuje tylko grę, pozostawiając organizację środowiska graczom, są problemy. Tam, gdzie są odpowiednie narzędzia – systemy identyfikacji, maile, publiczne historie graczy, oficjalne zakładanie klanów – większość kłopotów znika.

JoleKK: To zależy od gry. Są takie, gdzie producent nie spodziewał się aż tak wielkiej popularności. HL powinien umierać, a żyje

dzięki CS. To przerosło producenta. Są jednak gry, do których nawet oprogramowanie serwerowe jest płatne, więc nie jest chyba aż tak źle.

DarkXenocide: Problem leży u podstaw natury człowieka i żaden system go nie zlikwiduje, jedynie może ograniczyć.

Kony: A nie sądzicie, że wina leży po stronie założycieli klanów? Zauważcie, że klany, które są zakładane przez starszych ludzi, mają w składach bardziej kulturalne osoby niż te, gdzie szefem jest dziecko 13-letnie. Może od tego zaczyna się problem?

yavor: Fakt, ale czego można oczekiwać, gdy klan zakłada 13-latek? To jego pierwszy świat, w którym podejmuje własne decyzje. Nie zna norm obyczajowych lub chce sobie udowodnić, że można żyć bez nich, na przekór wiecznie trującym wapniakom...

Goral: To internet, nie da się zrobić ligi juniorów, seniorów i reszty.

yavor: Czas powoli kończyć dyskusję. Nie było jej celem znalezienie złotego środka, bo chyba go w tej sytuacji nie ma. Bardziej chodziło o wskazanie pewnych problemów, ich konsekwencji i ewentualnych metod walki z nieuczciwymi graczami. Na zakończenie chciałbym, abyście napisali jedno-dwa zdania pod adresem cheaterów. Ewentualne wyrażenia niecenzuralne proszę wykropkować :)

JoleKK: To może ja w imieniu wszystkich napiszę te parę słów do cheaterów: .... :D

yavor: I tym miłym akcentem kończymy dyskusję. ❐

PER ASPERA AD STARCRAFT

druga młodość starego przeboju

Nie od dziś wiadomo, że gra sieciowa żyje tak długo, jak długo środowisko graczy potrafi wymieniać ze sobą informacje. Wielką rolę odgrywa tu obecność fachowo prowadzonych serwisów, konsolidujących wszystkich zainteresowanych. Doskonale widać to na przykładzie wielkiego przeboju Blizzarda – gry Starcraft.

sYslyavor

STARCRAFT

Gracze Starcrafta są w Polsce bardzo dobrze zorganizowani, w czym wielka zasługa powstałego już trzy lata temu serwisu NetWars (*http://www.netwars.pl/*). Śmiało można powiedzieć, że polska scena SC koncentruje się właśnie wokół niego. Na białostockim serwerze Netcraft każdego dnia spotyka się jednocześnie od 250 do 500 graczy, choć od czasu, gdy TPSA poprawiła łącza ze światem (którym mimo to daleko do ideału, a mówiąc brutalniej: przez które wciąż Polska jest internetową wsią w Europie) popularnością cieszy się także serwer europe.battle.net.

NetWars organizuje od lat turnieje dla graczy Starcraft, rozgrywane w kategoriach 1v1 lub 2v2. Takie trzydniowe, prowadzone wyłącznie przez internet turnieje co miesiąc gromadzą od 120 do 280 graczy, a bezpośrednie relacje, komentarze i wyniki trafiają od razu na łamy serwisu. Pewną namiastką prawdziwej „zawodowej" Ligi jest LIGA CAFE TEAM, gdzie podstawowym wymogiem jest, aby podczas meczu wszyscy członkowie danej drużyny grali z jednej kafejki internetowej. Organizatorzy uzasadniają taki wymóg chęcią popularyzacji gry, gdyż zapobiega on utworzeniu jednego silnego, ogólnopolskiego klanu i wprowadza element rywalizacji pomiędzy kafejkami. Pomimo tego surowego wymogu w II sezonie ligi uczestniczyło 8 kafejek. Do trzeciego sezonu, który właśnie się rozpoczyna, zgłosiło swój udział już 14 zespołów. Liga ma dość wysokie wpisowe (200 zł na team), jednak nie odstrasza to graczy, którzy mają pełną świadomość, że pieniądze są w całości przeznaczane na nagrody. Warto także wspomnieć o rozgrywkach międzyklanowych ClanWars, rozgrywanych w trybach 3x 1v1, 1x 3v3 i 3x 2v2, gdzie każdy mecz jest grany do 2 wygranych. Czas trwania rozgrywek ClanWars nie jest określony, uczestniczące w nich klany mają jedynie obowiązek rozegrania przynajmniej jednej potyczki w miesiącu.

Polski Starcraft doczekał się także zautomatyzowanego systemu rankingowego w grach 1v1 (tzw. laddera). Udział w nim wymaga niewielkiego wpisowego (ok. 20 zł), w całości przeznaczonego na koszulkę z logiem NetWars, jaką otrzymuje każdy uczestnik. Wpisowe jest swoistą gwarancją uniknięcia wielkiej bolączki internetowych turniejów: osób grających na kilku kontach naraz, a tym samym fałszujących rzeczywisty obraz rozgrywek. Ciekawym zwyczajem w ladderach i turniejach SC jest konieczność podawania wyników rozegranych spotkań wyłącznie przez graczy przegrywających mecz. Ot, jeszcze jedna mała premia dla wygranego – sprawy papierkowe załatwia przegrany.

W chwili obecnej Starcraft przeżywa swą drugą młodość. Z najlepszych zawodników turniejów i ladderu NetWars wyłaniane są 8-osobowe reprezentacje Polski w grach typu 1v1 i 2v2. Reprezentacja toczy mecze z przedstawicielami innych krajów, nawet tak odległych, jak Argentyna czy RPA (przy okazji: życzymy z Rosją takich wyników jak z Litwą :-)). W czasie pisania tego artykułu trwały prace nad powołaniem Ligi Narodów, w której już teraz chęć uczestnictwa zadeklarowały reprezentacje 20 państw. Wielkim bodźcem dla całego polskiego środowiska SC były także eliminacje do ubiegłorocznych mistrzostw World Computer Games w Korei, których organizatorem był Samsung Polska we współpracy z firmami Dialog i Cyberland. Eliminacje przeprowadzono w 50 kafejkach na terenie całego kraju, zaś finał eliminacji (w połączeniu z finałem w FIFA) rozegrano na LAN-ie w Warszawie, przy – po raz pierwszy w naszym kraju – naprawdę dużym nagłośnieniu imprezy w mediach. Miejsce I w eliminacjach zajął Tomasz Krzesiński (ToMsON) odnosząc 10 zwycięstw, bez ani jednej porażki, II miejsce wywalczył Mariusz Fronczak (Mario), zaś trzecie Marcin Ziniewicz (GreatZyneck). W samych mistrzostwach szczęście biało-czerwonym jednak nie sprzyjało – Mario zajął w grupie 1 miejsce i dostał się do grona 16 najlepszych, lecz przegrał w DE (Double Elimination), a Tomson i GreatZyneck nie wyszli ze swoich grup eliminacyjnych. Szlak został przetarty, pierwsze koty (zerglingi?) za płoty, mamy nadzieję, że na następnych mistrzostwach będzie lepiej.

To, co Ziemianie w Starcrafcie lubią najbardziej: zadyma...

Polscy reprezentanci trafili także na mistrzostwa świata w Korei. Zdjęcie przedstawia ceremonię rozpoczęcia turnieju. [2002 International Cyber Marketing Inc.].

Popularność Starcrafta nie mogła zostać niedostrzeżona przez producenta. Choć gra do najnowszych nie należy, przez długi czas nie było żadnych informacji o jej następcach. Aż do początku lutego, kiedy to Bill Roper, wiceprezes Blizzard Entertainment, w jednym z wywiadów stwierdził: „Obiecuję, że Blizzard Entertainment przygotuje Starcrafta 2 w późniejszym czasie (tj. po wydaniu Warcrafta 3 i WOW – przyp.red.)". Jedno jest pewne: teren został już świetnie przygotowany, a liczne oddziały Terran walczące przy komputerach są tego najlepszym dowodem. ❐

Podziękowania za pomoc przy artykule autor kieruje do Drodo-T i K@deta-T.

timsoft.pl

SKLEP INTERNETOWY Z GRAMI I NIE TYLKO...

nowinki
kody do gier
linki
porady
recenzje
solucje
forum

Prowadzimy także sprzedaż Hurtową.
Sklepy i kawiarnie internetowe prosimy o kontakt
e-mail'em: hurt@timsoft.pl

TANIEJ!! PRZEZ INTERNET TANIEJ!!

TANIEJ!!

partner internetowy GRY OnLine™ www.gry-online.pl

SKLEP WYSYŁKOWY TimSoft COMPUTER SOFTWARE

0-94) 346-11-57
mail: sklep@timsoft.pl

Ceny w złotych, zawierają VAT. Cennik z dnia 22 lutego 2002. Termin realizacji 3-14 dni.. Do wysyłki doliczamy koszty pocztowe w wysokości 9,99 zł.
Zamówienia telefoniczne przyjmujemy od poniedziałku do piątku w godzinach 8-18 oraz w soboty od 10-14. Zamówienia przez Internet: **www.timsoft.pl**
Zamówienia pocztowe prosimy przysyłać na kartach pocztowych, koniecznie z dopiskiem **Ś-03** na adres: **TimSoft, 75-016 Koszalin skr. pocztowa 211.**

CENNIK GIER PC CD-ROM
N - nowości, Z - zapowiedzi, H - hity

Ace Ventura-Psi Detektyw PL	49,99
Adaś i Pirat Barnaba 2 PL	49,90
Adaś i Pirat Barnaba PL + zegarek	49,90
Age of Empire Coll. Edition	179,00
Agent Glinlarz PL	49,90
Agharta PL	24,90
Airfix Dogfighter	59,99
Airline Tycoon PL	69,00
Airport Inc.	49,00
Alice	44,90
Alicja w Krainie Czarów PL	69,00
Alien Nations 2 PL	99,99
Allen vs Predator 2 + Pył gratis	99,00
Apache vs Havoc	29,90
Arcanum PL	129,00
Atlantis PL	29,90
Atlantis 2 PL	49,99
Atlantis 3 PL	79,99
Babyz	69,00
Baldur's Gate Saga (I+II+dod.)12CD PL	159,99
Baldurs Gate 2 PL	159,00
Baldurs Gate 2: Tron Bhaala PL (dod.)	79,90
Baldurs Gate:Srebrna Edycja PL	69,90
Battle Isle 4 + Incubation Gratis PL	49,99
Black & White Isles PL	79,00
Black & White PL	119,00
Black & White PL: Edycja Kolekcjon.	149,00
BLADE RUNNER	45,00
Blair Witch PL - Trylogia	129,00
Blair Witch: cz.1 - Rustin Parr PL	69,00
Blair Witch: 3-Historia Elly Kedward PL	69,90
BROKEN SWORD II PL	45,00
Brydż 3000 PL	79,00
C&C Red Alert 2	79,00
C&C Red Alert 2:Yuri's Revenge (dod.)	79,90
Caesar 3 PL	49,90
Carmageddon III (TDR)	19,99
Catz 4	69,00
Championship Manager 2001/02	139,00
Championship Manager 3 + liga PL	39,90
Civilizacja 2:Próba Czasu PL	49,90
Civilization Call to Power 2	49,90
Clive Barkers Undying	129,00
Close Combat 5: Invasion Normandy	99,00
COLIN McRAE RALLY	19,99
Colin McRae Rally 2 PL	49,99
Commanche 4	99,00
Command & Conquer: Renegade	129,00
Commandos 2	129,00
Commandos: Behind Enemy Lines	39,90
Conflikt Zone PL	49,90
Conquest: Frontier Wars PL	69,00
Cool Pool	49,99
Corsairs PL	19,99
H Cossacks: European Wars PL (Kozacy)	99,99
Creatures 2	59,00
CROC	45,00
Cue Club PL	29,95
N Cywilizacja 3 (Civilisation 3)	159,90
Dark Stone	45,00
Delta Force	39,90
Delta Force 2	39,90
Delta Force- Land Warrior	79,00
Descent 3	19,90
DESTRUCTION DERBY II PL	19,90
Deus Ex	119,00
Devil Inside PL	19,95
Diablo	50,00
Diablo2 PL+Diablo+Pan Zniszczenia PL	199,99
Diablo 2 PL:Pan Zniszczenia (dod.)	79,90
Diablo Hellfire	19,90
Diablo II + Pan Zniszczenia PL	159,00
Z DIE BY THE SWORD PL	19,90
Dogz 4	69,00
Droga do Eldorado PL	99,00
DUKE NUKEM 3D PL	49,99
Z DUKE NUKEM FOREVER PL	99,00
DUNE 2000 CD	45,00
Dungeon Keeper 2 PL	45,00
E-Racer PL	79,00
N Earth 2150- Lost Souls PL	39,90
Earth 2150:Moon Project PL	19,95
Earth 2140 + Misje PL	19,99
Earth 2150 PL	25,00
Earthworm Jim 3D PL	49,90
Echelon PL	59,00
Egipt - przepowiednia Heliopolis PL	19,90
Emergency PL	19,99
Emperor: Battle for Dune	119,00
H Empire Earth PL	129,00
Escape From Monkey Island	189,00
N Etherlords PL	99,00
H Europa Universalis 2 PL	99,99
Europa Universalis PL	29,90
Evil Islands 2CD PL	29,90
EXTREME ASSAULT PL	19,90
Extreme Biker	39,00
F-16 Aggressor	45,00
F-22 Lighting 3	44,90
F1 2001 (Formuła 1 2001)	129,00
Fali Weiss 1939	39,00
Fallout Tactics PL	99,99
Faraon + Kleopatra Pl	99,00
Faust PL	29,90
FIFA 2002	129,00
FIFA '99	45,00
FIFA 2000	45,00
FIFA 2001	99,00
FIGHTING FORCE	39,90
Flanker 2,5	69,90
Flight Simulator 2002 Proffesional	199,00
Flight Unlimited 2	45,00
FreeSpace : Wielka wojna PL	19,90
Freespace 2 PL	29,90
Gabriel Knight 3: Blood of Sacred PL	49,00
Z Ghost Recon PL	99,00
Giants: Obywatel Kabuto PL,Extra Gra	29,90
Gilbert Goodmate PL	69,00
Gorky 17 PL	19,99
Grand Theft Auto 3 PL	129,00
Grand Prix 3 PL	49,99
Grand Theft Auto 2 PL + koszulka	69,00
Great Battles of Caesar	
Aleksander & Hannibal	49,00
Half Life: Blue Shift	99,99
Half Life:Generacja 3.0	129,00
Z Harpoon 4	99,00
H Harry Potter I Kamień Filozoficzny PL	129,00
Heavy Gear II	49,00
Heil Heroes PL	39,95
N Heroes Chronicles-Podbój Podziemi PL	59,00
Heroes Chronicles-Szarża Smoków PL	59,00
Heroes Chronicles-Władcy Żywiołów PL	59,00
N Heroes Chronicles-Wojownik Pustkowi PL	59,00
Heroes M&M 3:Armagedon's Blade PL	49,00
Heroes M&M 3: Shadow of Death PL	99,00
Heroes Of Might & Magic 3 PL	49,90
Hidden&Dangerous - Złota Edycja	69,00
Hitman - Codename 47	79,00
Hokus Pokus Różowa Pantera PL	69,00
Hopkins FBI PL	19,90
House of the Dead	29,99
Hugo - Magiczna Podróż PL	79,00
Z Hugo - Tropikalna Wyspa 2 PL	79,90
Hugo - Zaklęta Kolejka PL	79,90
Hugo- Gwiazdkowa Przygoda PL	79,00
Hugo- Zaczarowany Dąb PL	79,00
Hugo-Odorek i Boberek Na Leś Olim PL	79,00
Hugo: Tropikalna Wyspa PL	79,00
Hype The Time Quest PL	39,00
N IceWind Dale Srebrna Edycja PL	69,90
IF-22 v.5	29,00
IF/A 18 E Carrier Strike Fighter	39,99
IM1A2 Abrams	39,00
Indiana Jones & Infernal Machine	79,90
Industry Giant	39,00
Iron Strategy PL	19,90
Ja Jestem PL	69,90
Jack Orlando PL	19,99
Jack Orlando: Director's Cut PL	29,90
Jagged Alliance 2 PL	24,90
Jagged Alliance 2.5:Unfin.Business PL	29,90
Jazz Jackrabbit 1 PL	44,95
JSF (Joint Strike Fighter)	45,00
Kao Kangurek PL	49,00
Kapitan Pazur PL	59,00
King Quest V	21,00
Kingdom Under Fire PL	19,90
Kleopatra PL	49,90
H Knights & Merchants 2: Peasants Rebellion PL	59,00
Knights & Merchants PL	19,99
Koszykówka Manager 2001 PL	99,00
Kroniki Czarnego Księżyca PL	19,90
Kurka Wodna PL	19,90
N Larry Collection (części 1,2,3,5,6) PL	49,00
Larry 7 PL	49,99
Last Bronx	29,99
Lego Creator PL	99,00
Lego Legoland PL	99,00
Lego Loco PL	99,00
Lego Racer PL	99,00
Lego Rock Raiders PL	99,00
Lego Stunt Rally PL	99,00
Lego Szachy PL	99,00
Lemingi Rewolucja PL	49,99
LEW LEON	19,90
Liath-World Spiral PL	24,90
Loco Commotion (Toy Trains) PL	69,00
Lomax PL	49,00
Longest Journey PL	49,99
Majesty PL	79,00
Max Payne PL	99,00
MDK 2 PL + gratis MDK PL	49,99
MDK PL	19,90
Messiah PL + płyta z muzyką	19,90
Midnight Racing PL	19,90
Might & Magic VII PL	20,00
Might & Magic VIII PL	49,90
Millenium Racer	19,99
N Monopoly Tycon	159,90
MORTAL KOMBAT 4	39,90
Mortyr PL	24,90
Z Moto Racer 3	129,00
Multimedialny Świat:Brzechwa PL	89,00
Muminki: Tajemn.Niewidocz.Dziecka PL	69,90
Muminki: Zima Muminków PL	69,90
Myst 3: Exile PL	99,00
Z Myth III: Era Wilka PL	69,00
Myth- the Fallen Lords	39,90
Na Kłopoty Pantera PL	79,99
Nascar Racing 2	21,00
Nascar Racing 4	99,00
NBA 2000	45,00
NBA 2001	119,00
NBA 99	45,00
Need For Speed 3:Hot Pursuit	45,00
Need For Speed 4	45,00
Need For Speed 5: Porsche 2000	99,99
NHL 2000	45,99
NHL 2002	129,00
No One Lives Forever	79,00
Nocturne	49,00
Nox	45,00
H Oil Tycoon PL	19,99
Operation Flashpoint PL	99,99
N Orientalne Noce PL	49,90
Original War PL	29,90
Panzer Dragon	29,99
Panzer General 3D	49,00
Panzer General 3D: Scorched Earth	99,00
Passage 3 PL	39,95
Z Persian War	79,00
Phantasmagoria 2	39,00
PINBALL 3D Ultra	21,00
Pizza Connection 2 PL	79,99
Pizza Syndicate PL	19,99
N Planescape:Torment Srebrna Edycja PL	69,99
Polska Gola + Pad Gratis PL	79,90
Pompei PL	19,90
Pool of Radiance 2 PL	129,00
Z Populous 3:The Beginning PL	29,99
Posejdon (dod.do Zeusa)PL	69,00
Pro Rally 2001 PL	49,90
Project IGI	139,00
Przygody Pipi PL	69,90
Przygody Ryśka: Wyspa Miłości PL (Gra od 18 lat)	29,90
Pszczółka Maja: Wielka Burza PL	69,90
Puzzle Station PL	39,95
Quake 3 Team Arena	99,00
Quake 3:Arena	99,00
Railroad Tycoon 2 PL	69,00
Z Rainbow 6 Rogue Spear Black Thorn PL	99,00
Rainbow 6: Covert Ops Essentials	99,00
Z Rajska Wyspa (dod. do Tropico) PL	49,00
Rally Championship '99 PL	29,90
Rally Championship Extreme PL	99,00
Rally Trophy PL	79,99
Rayman 2 PL	69,00
N Rayman M PL	69,00
Reah PL	99,95
Reah PL DVD	59,90
N Real War PL	49,90
RED ALERT	45,00
Red Faction	49,00
Resident Evil 3	79,90
H Return to Castle Wolfenstein	169,99
Revenant	39,90
ROAD RASH	30,00
Robbo Millennium PL	49,90
Roland Garros	79,90
Rollercoaster Tycoon: Złota Edycja PL	99,99
Rune Złota Edycja	69,00
Sacrifice PL	49,99
Saga Rage of Vikings PL	19,90
Z Salt Lake 2002	129,00
Schizm PL	99,90
Schizm PL wersja DVD	99,90
SCREAMER 2 PL	19,90
Sega Rally Championship	29,99
Serious Sam PL	69,00
N Serious Sam: Drugie Starcie PL	69,00
Settlers 4 PL	99,99
Settlers I PL	19,90
Settlers II Gold PL	19,90
Settlers 3: Srebrna Edycja PL	69,90
Z Settlers 4: Nowe misje PL	49,90
Shogun PL	99,00
Shogun- the Mongol Invasion PL	79,00
Silent Hunter Commander Edit.	49,99
N Silent Hunter II PL	99,00
SIM CITY 3000 PL	45,00
Sim City 2000	30,00
Sims Balanga+Światowe Życie (dod.)	119,99
Sims PL	109,00
Sims Randka PL	79,00
Sims Światowe Życie-dod. do Sims,PL	79,00
Sims+Balanga +Światowe Życie PL	159,00
Sims+Sims Światowe Życie (dodatki)	139,00
Sims-Balanga (nowy dodatek) PL	79,00
Simsala Grimm: Dzielny Krawczyk PL	59,90
Simsala Grimm: Titelitury PL	59,90
Smerfy i Wielki Festyn PL	69,00
Sonic 3D	49,00
Sonic R	49,90
Soul Reaver (Legacy of Kain)	39,99
N Soul Reaver 2	129,00
Spearhead	29,00
Speedway '99 PL	29,90
Speedway Championship	79,00
Spiderman	159,00
Star Trek Voyager:Elite Force	49,90
Star Trek: Away Team	49,90
Star Wars: Epis.I: Phantom Menace	79,90
Star Wars: Epis.I: Racer -nowa cena	79,90
Star Wars: Episode 1: Battle for Naboo	69,90
Star Wars: Force Commander,CD	79,90
Star Wars: Jedi Knight-Mysteries of Sith	79,00
Star Wars: Shadows of the Empire	99,00
Star Wars: X-Wing Alliance	99,00
Star Wars: X-Wing Collectors Series	79,00
Star Wars: X-Wing vs Tie Fighter +Balance of Power	99,00
Starcraft + Brood War	50,00
Sting(the) PL	79,90
Stunt GP PL	49,99
Stupid Invaders PL (Głupki z kosmosu)	50,00
Sub Command	129,00
Sudden Strike PL	99,99
Summoner	49,90
Super Taxi Driver	29,00
Superbike 2000	45,00
Superbike 2001	129,00
SWAT 3D PL	49,90
Sydney 2000 - Olympic Games	99,99
Szachy 1998 PL	19,90
Szachy 2001 PL	69,00
Target PL	39,00
Team Apache	69,95
Test Drive 6 PL	19,90
THEME PARK	45,00
Theme Park World PL	45,00
Theocracy PL	49,00
Thief II-the Metal Age	79,99
Throne of Darkness PL	129,00
Time Warriors PL	24,90
Toca	19,90
Tomb Raider 1 Unfinished Business CD	39,90
Tomb Raider 4: Last Revelation	79,00
Tomb Raider 5-Chronicles	99,00
Tomb Raider II	39,90
Tomb Raider Kolekcja(1,2,3,4)	169,00
Tony Hawk 2	169,00
Toon Car PL	19,90
N Trade Empires PL	69,00
Traffic Giant Gold PL	29,90
Train Simulator	169,00
Train Town	49,99
Tribes 2	99,00
Tridonis	19,99
Troma Project PL	29,90
Tropico PL - nowa cena	99,00
Tunguska-Legend of Faith PL	24,90
Twierdza PL (Stronghold)	99,00
Twierdza PL Gold (Stronghold+kubek)	129,00
Tymoteusz PL	24,90
Tzar PL	19,90
Vampire the Masquerade: Redemption	49,90
Virtua Cop 2	29,90
Virtua Fighter 2	29,99
Vulture	19,90
Warcaby	49,00
Warcraft II Deluxe - Battlenet Edition	50,00
Warhammer 40000: Rites of War	69,00
Warlords:Battlecry - Złota Edycja + Age of Wonders gratis	99,00
Watchmaker (Zegarmistrz) PL	79,90
Wiggles PL	99,99
Worms World Party PL	79,99
Wyspa 7 Skarbów PL	19,99
Zeus: Pan Olimpu PL	129,00
H ZOO Tycoon	119,00

ORTOMANIA
Trzy doskonałe gry, łączące przyjemność grania z nauką trudnej, polskiej ortografii. Zostały one zintegrowane ze sobą, co pozwala na wspólne dla wszystkich gier prowadzenie dzienniczka gracza, zawierającego popełnione błędy.

MATEMATYKA+ GIMNAZJUM
Program dla wszystkich klas gimnazjum. Składa się z 2 części:
ZADANIA - kilkaset zadań w różnych wersjach ze szczegółowymi i przystępnymi wskazówkami.
TESTY - setki pytań testowych, składających się na *TESTY KOMPETENCJI* z możliwością symulacji *TESTU KOMPETENCJI*.

ABC CHEMII
Zakres szkół podstawowej i średniej.
- Podręcznik chemiczny opisujący podst. działy chemii,
- Układ okresowy pierwiastków,
- Kilkadziesiąt zadań o różnym stopniu trudności,
- Testy z całego zakresu chemii

Język POLSKI Liceum MATURA
Program pomagający w nauce języka polskiego na poziomie szkoły średniej, ze szczególnym uwzględnieniem przygotowania do egzaminu maturalnego. Na program składa się kilka zintegrowanych modułów w tym Astro Orto 2 - dynamiczna gra ortograficzna.

HISTORIA+ GIMNAZJUM
Multimedialny program wspomagający naukę historii. Zawiera ponad tysiąc pytań testowych z całego zakresu gimnazjum. Setki istotnych reprodukcji, rzeźb, map, dokumentów i zdjęć, obszerne, interaktywne kalendarium oraz funkcja **KLASÓWKA!**

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

toomek

Akcja gry rozpoczyna się w roku 1942. Po długim okresie niemieckiej dominacji na wszystkich frontach II wojny światowej alianci przygotowują się do pierwszej większej akcji zbrojnej na lądzie. Jej miejscem stanie się Afryka Północna, w której do tej pory siał spustoszenie sławny Afrika Corps. Szlak bojowy rozpoczynasz od akcji dywersyjnej w Algierii.

MISJA 1: LIGHTING THE TORCH

Etap 1: Rangers Lead the Way

Początkowa faza misji związana jest ze znalezieniem brytyjskiego agenta SAS, majora Jacka Grillo. Po zeskoczeniu z samochodu pobiegnij w kierunku bramy wejściowej. Strzelając w beczki z paliwem znajdujące się obok niemieckiego patrolu zaoszczędzisz sobie zbędnych kłopotów. Posługując się kompasem przebiegnij przez miasteczko aż trafisz do ślepego zaułka. Drzwi, przez które powinieneś przejść, zostały zablokowane od środka. To pułapka! Na piętrze ukryto stanowisko CKM. Wyeliminuj jego obsługę i skieruj się w stronę bramy prowadzącej do wnętrza budynku. Po chwili otworzą ją niemieccy żołnierze. Wbiegnij na piętro i użyj CKM do oczyszczenia z przeciwników sąsiedniego budynku. Gdy zejdziesz na dół niespodziewanie eksplodują drzwi, a z dymu wyłonią się przeciwnicy. Załatw ich i przejdź przez drzwi.

Etap 2: The Rescue Mission

Udaj się za wskazaniem kompasu. Po przejściu przez bramę zainteresuj się wejściem do budynku z lewej strony. Wystrzelaj Niemców i wejdź na piętro. Tutaj pod koniec korytarza otwórz drzwi celi i uwolnij Jacka Grillo. Dalej będziecie podążać wspólnie. Uważaj na swojego towarzysza, gdyż gra zostanie przerwana w przypadku jego śmierci. Po chwili biegu znajdziecie się przy wyjściu na drogę. Z prawej strony znajduje się fort, na którego murach umieszczono dwa reflektory. Zanim przejdziesz dalej unieszkodliw ich obsługę za pomocą karabinu. Następnie wejdź za agentem do fortu. Jack doprowadzi Cię do składu materiałów wybuchowych, które będą potrzebne w dalszej części misji. Po wyjściu z fortu skierujcie się do bramy widocznej po prawej stronie. W miejscu podświetlonym na czerwono załóż ładunek i odsuń się na bezpieczną odległość. Przejdź przez szczątki bramy i udaj się w lewą stronę. Uwaga! Z budynku po prawej wyskoczą Niemcy. Podejdź do ruin kryjących działa i we wskazanym miejscu załóż ładunek wybuchowy. Po eksplozji udaj się za agentem.

Etap 3: Sabotage the Motorpool

Wejdź na teren zakładów remontowych. Najpierw udaj się do garażu z lewej strony, podejdź po kolei do stojących tam samochodów i przetnij wskazane na czerwono przewody. Następnie przejdź do garażu na przeciwko i powtórz czynność. Kolejną czynnością w misji jest założenie ładunków wybuchowych pod czterema czołgami. Pierwszy czołg znajdziesz w garażu po lewej stronie. Ładunek zainstaluj z tyłu w oznaczonym miejscu. Uwaga! Po wyjściu z garażu dostaniesz się w pole ostrzału wieży strażniczej. Obok wieży stoi kolejny czołg przeznaczony do zniszczenia. W znajdującym się obok magazynie połóż ładunek wybuchowy między skrzyniami z amunicją. Krótkim korytarzem przejdź na znajdujący się niedaleko plac, na którym stoją dwa pozostałe jeszcze do zniszczenia pojazdy. Przed założeniem bomb wyeliminuj Niemców na wieżach strażniczych i między beczkami z paliwem. Od tego momentu zainstalowania ostatniego ładunku masz 10 sekund na ukrycie się. Znajdź takie miejsce, żeby mieć w polu obserwacji wyjście z pobliskiego domu i drogę, którą tu przybyłeś. Po wybuchu nadejdą z tych kierunków niemieccy żołnierze. Wejdź do domu i udaj się korytarzem na prawo, aż dojdziesz do drzwi prowadzących na rampę wyładunkową. Zlikwiduj strażnika na kolejnej wieży i podejdź do samochodu zaparkowanego przy bramie.

Etap 4: Lighting the Torch

Przed Tobą szaleńcza jazda jeepem. Znany Ci już agent poprowadzi pojazd, a Twoją rolą będzie obsługa CKM. W pierwszej kolejności strzelaj do Niemców uzbrojonych w ręczną broń przeciwpancerną. Kiedy dojedziesz do pierwszych zabudowań, musisz zniszczyć drewniany płot, którym zablokowana została droga. Po dokonaniu kolejnego fragmentu mapy obróć CKM do tyłu i zaczekaj na pojawienie się ciężarówki z wojskiem. Droga prowadzi do niemieckiej bazy lotniczej, w której będziesz musiał zniszczyć wszystkie znajdujące się tam pojazdy. Uwaga! Po zniszczeniu samolotów z lewej strony pasa startowego nadjedzie kolejna ciężarówka z wojskiem. Po wykonaniu zadania podjedziecie do wejścia prowadzącego do podziemnych instalacji bazy. Zaraz po zejściu schodami skręć w lewo i wejdź do pomieszczenia. Tutaj musisz zniszczyć wszystkie radiostacje. Potem udaj się w lewo i znajdź windę prowadzącą do garażu. Stąd udaj się drogą wzdłuż wybrzeża, aż dojdziesz do latarni morskiej. Wejdź na wieżę i przełącz znajdującą się na jej szczycie dźwignię. W ten sposób dasz sygnał flocie desantowej informujący ją o tym, że Twoje zadanie zostało wykonane. Teraz musisz zadbać o własne bezpieczeństwo, gdyż po zejściu z wieży czeka na Ciebie oddział Wehrmahtu. Przebij się przez nich i skręć w prawo, gdzie czeka na Ciebie Jack Grillo. Pierwsza misja wykonana.

MISJA 2: SCUTTLING THE U-529

Etap 1: Secret of the Kriegsmarine

Alianci dowiedzieli się o nowym, niezwykle skutecznym radarze, przeznaczonym dla niemieckich okrętów podwodnych. Jego masowe użycie może stanowić poważne zagrożenie dla szlaków zaopatrzeniowych na północnym Atlantyku. Musisz wykraść plany urządzenia oraz zniszczyć jego prototyp.

Na początku zlikwiduj strażnika przy bramie i na wieży z lewej strony. Potem zaczekaj do momentu, aż agent otworzy bramę i udaj się w lewa stronę. Wejdź na piętro w budynku wskazanym przez kompas. Z dwóch pierwszych pokojów zabierz plany urządzenia. Przejdź dalej i skręć w lewo do pomieszczenia z aparaturą. Tutaj zabierz z biurka kolejne dokumenty, a następnie otwórz jedyne zamknięte drzwi i zabierz ostatnią część dokumentacji. Zejdź na parter i skieruj się do drzwi po lewej stronie schodów. Po wyjściu na zewnątrz skręć w prawo i obejdź zabudowania. Po chwili dojdziesz do stanowiska CKM, które możesz wykorzystać do oczyszczenia terenu z niemieckich żołnierzy. Następnie wejdź po schodach do fabryki i kierując się wskazaniami kompasu zejdź do podziemi.

Etap 2: Scuttling the U-529

Przed Tobą drobna maskarada. W szatni znajdziesz mundur i dokumenty niemieckiego oficera, które możesz wykorzystać do przejścia przez posterunki bez wystrzału. Musisz jednak schować broń i mieć cały czas pod ręką dokumenty, które okazuj bezzwłocznie na każde wezwanie (standardowo klawisz „7"). W ten sposób przejdź przez pomieszczenia służbowe i udaj się schodami z lewej strony do laborato-

rium. Posługując się pistoletem z tłumikiem (klawisz „1") pozbądź się naukowców i zniszcz stojący na stole prototyp radaru. Następnie schowaj broń, wyjdź i zejdź na dół. Znajdziesz tu drzwi prowadzące do podziemnego bunkra dla u-botów. Przejdź obok pierwszego okrętu podwodnego i skieruj się w lewo. Niestety, kolejny strażnik nabierze podejrzeń i po chwili wywiąże się strzelanina. Pozbądź się natrętów i wejdź po trapie na pokład drugiego u-bota. Przed Tobą trudne zadanie. Musisz podłożyć dwa ładunki wybuchowe (jeden na dziobie, a drugi na rufie okrętu) i opuścić pokład zanim nastąpi eksplozja. Miejsca do podłożenia ładunków sygnalizowane są na czerwono. Uwaga! Po zainstalowaniu pierwszego ładunku rusza stoper odmierzający czas do eksplozji. Masz minutę na dotarcie do drugiego miejsca, podłożenie bomby i ucieczkę przez trap na stały ląd. Gdy uda Ci się ta sztuka skręć w lewo i przebij się przez nadbiegające oddziały strażników w kierunku końca doków. Następnie przejdź wzdłuż prawej ściany bunkra aż do schodów. W pierwszym napotkanym pomieszczeniu skorzystaj z drabinki i wejdź do przewodu wentylacyjnego.

Etap 3: Escape from Trondhein

Przewodem wentylacyjnym dojdziesz do koszar, w których kwaterują niemieccy żołnierze. Przebij się przez obrońców aż do klatki schodowej, a następnie zejdź na dół. Tutaj skieruj się do hali po prawej stronie, a stąd po kolejnej potyczce z żołnierzami przejdź do drzwi prowadzących na zewnątrz. Musisz jak najszybciej pokonać dystans między drzwiami a torami kolejowymi. W czasie biegu na stację podjedzie skład kolejowy, w którym ukryli się koledzy z oddziału dywersyjnego. Po tym jak znajdziesz się u ich boku, możesz zebrać gratulacje za kolejną udaną misję.

MISJA 3: OPERATION OVERLORD

Etap 1: Operation Overlord

Przed Tobą ciężkie chwile. Musisz wydostać się z barki, a następnie dobiec i zdobyć wyznaczony dla Twojego oddziału fragment plaży. Zaraz po opuszczeniu trapu ukryj się za najbliższym balem i przeczekaj pierwsze serie z CKM. Dalej przesuwaj się krótkimi skokami od osłony do osłony. Postaraj się nie wyprzedzać zbytnio pozostałych żołnierzy, gdyż nie wyjdzie Ci to na zdrowie. Po przebrnięciu przez płyciznę znajdziesz się na plaży. Tu postępuj podobnie, czyli przemieszczaj się krótkimi wypadami korzystając z wszelkich osłon. Dobrze jest wypatrzyć sanitariusza i trzymać się blisko niego, gdyż może on udzielić pomocy w krytycznej sytuacji. Przy odrobinie szczęścia i zręczności dość szybko powinieneś dotrzeć do zasieków. Tutaj czeka Cię pierwsze zadanie: odzyskanie rur, które mają posłużyć do przepchnięcia materiału wybuchowego pod wałem obronnym. Znajdują się one nieco na prawo od Twojej aktualnej pozycji. Po ich przyniesieniu saperzy umieszczą i zdetonują ładunek, dzięki czemu w wale obronnym powstanie wyrwa umożliwiająca zbliżenie się do bunkrów. Po dobiegnięciu pod lewy bunkier otrzymasz kolejny rozkaz: unieszkodliwić bunkier z prawej strony. Na sygnał dowódcy wskocz do pierwszego z brzegu leju po bombie. Tutaj znajdziesz snajperkę, która przyda się do unie-

szkodliwienia stanowisk CKM znajdujących się na szczycie wzniesienia. Zdejmij obu strzelców i przeskocz do kolejnego dołu. Powtórz akcję jeszcze dwa razy, aż znajdziesz się w betonowym okopie. Nadeszła pora zrewanżować się za trudy lądowania na plaży. Likwidując załogę wejdź aż na szczyt umocnienia i wykorzystaj CKM do unieszkodliwienia strzelców z sąsiedniego bunkra.

Etap 2: Battle in the Bocage

Etap rozpocznij od dokładnego oczyszczenia z Niemców domu, który został wyznaczony do obrony. W pierwszej fazie rozgrywki musisz odeprzeć ataki od strony ogrodu (druga strona domu w stosunku do miejsca, w którym rozpoczynasz). Kolejne zagrożenie związane jest z atakiem od frontu. Tutaj pomocny będzie umieszczony w oknie CKM. Kiedy odeprzesz kolejne fale Niemców, pora przejść do kontrataku. Wyjdź przed budynek i udaj się w prawą stronę. Na rozwidleniu dróg skręć w prawo i idź aż trafisz na zabudowania gospodarskie. Uwaga! Po prawej stronie w stodole rozlokowali się żołnierze Wehrmahtu. Celnie rzucony granat powinien rozwiązać ten problem. Przejdź na tył zabudowań i zlikwiduj strzelców ukrytych w krzakach i na wieży. Następnie podejdź do zabitych żołnierzy alianckich (na wprost wejścia do wieży) i podnieś radiotelefon. Wróć do rozwidlenia i skręć w prawo. Po kilku krokach natkniesz się na działo 88-milimetrowe. Sam go nie zniszczysz, a więc pora wezwać wsparcie lotnicze. W tym celu weź lornetkę i umieść na środku widoku działo, a następnie naciśnij lewy przycisk myszy. W ten sposób przekazałeś lotnictwu namiary na pozycję nieprzyjaciela. Odczekaj chwilę, a następnie podziwiaj samolot szturmowy w akcji. Podejdź do zniszczonego działa i skręć w lewo. Po chwili dotrzesz do miejsca, w którym Niemcy ustawili radar i baterię przeciwlotniczą. Używając snajperki wyeliminuj obsługę CKM, podejdź do znajdującego się z tyłu bunkra działa przeciwlotniczego i załóż ładunek wybuchowy. Po eksplozji zmuszony będziesz do odparcia niemieckiego kontrataku. Możesz skorzystać do obrony z CKM znajdującego się w bunkrze. Udaj się z powrotem w okolice zniszczonego działa i ponownie użyj lornetki do oznaczenia kolejnego celu. Po jego zniszczeniu podejdź bliżej i z prawej strony załatw kryjących się tam Niemców. Wskocz do okopu.

Etap 3: The Nebelwerfer Hunt

Po wyjściu z umocnień idź do przodu likwidując niemieckie patrole. Po chwili natkniesz się na transporter, do zniszczenia którego będziesz musiał użyć broni przeciwpancernej. Kontynuuj marsz do przodu. Po chwili dojdziesz do miasteczka, gdzie przywita Twój oddział ogień dwóch CKM. Omiń je z lewej strony przechodząc między budynkami. Po zlikwidowaniu obsługi możesz wykorzystać CKM do oczyszczenia sąsiednich budynków. Idź dalej likwidując kolejno niemieckie punkty oporu. Gdy uporasz się ze wszystkimi wejdź do domu po prawej stronie. Podnieś bazookę upuszczoną pod oknem i zaczekaj na pojawienie się czołgu. Zniszcz go, przy czym po każdym strzale zmieniaj pozycję, gdyż czołg odpowie ogniem. Idąc dalej musisz uporać się z Niemcami ukrytymi po obu stronach ulicy. Wejdź do ostatniego domu z lewej strony, tuż przed zasiekami. Przejdź na podwórko i udaj się w stronę kościoła. Snajperką wyeliminuj operatorów CKM w oknach budynku. Przejdź obok ruin i kontynuuj marsz na wprost. Po chwili dojdziesz do dużej polany, gdzie znajduje się główny cel misji. Wskocz do znajdującego się po prawej stronie rowu i wyeliminuj snajperką obsługę CKM. Uwaga! Zabici żołnierze z czasem są zastępowani nowymi, a więc po chwili broń ponownie plunie ogniem. Przeczołgaj się rowem tak daleko jak zdołasz, a następnie wyskocz z niego i pobiegnij w kierunku okopów. Tędy dostaniesz się do trzech kolejnych stanowisk niemieckiej broni rakietowej, które musisz wysadzić w powietrze. Czwarte stanowisko znajduje się tuż przy wejściu na polanę. Warto zostawić je na koniec po to, aby w czasie jego likwidacji nie narażać się niepotrzebnie na wzmożony ostrzał trzech pozostałych. Do czwartego stanowiska przejdź tą samą drogą, którą już wcześniej przebyłeś. Nie próbuj iść na skróty, gdyż wówczas czeka Cię przykra niespodzianka w postaci pola minowego. Po zniszczeniu wszystkich czterech wyrzutni misja dobiega końca.

MISJA 4: BEHIND ENAMY LINES

Etap 1: Rendezvous with the Resistance

Koniec walki na froncie głównym, znowu zaczynają się podchody za linią wroga. Po rozpoczęciu gry idź przed siebie aż dojdziesz do samolotu. Tutaj spotkasz się z pilotem, który pomoże Ci w wykonaniu misji. Eskortując go podążaj wzdłuż głównej drogi. W ten sposób dojdziesz do umocnień, w których umieszczono stanowisko CKM. Zlikwiduj jego obsługę, a następnie wykorzystaj CKM do zniszczenia samochodu z żołnierzami. Przejdź w prawo i wejdź do kościoła. W środku podejdź do ołtarza i wciśnij przycisk znajdujący się z jego prawej strony. Zejdź do podziemi i idź korytarzami aż spotkasz dziewczynę z ruchu oporu. Ona poinformuje Cię o dalszych zadaniach.

Etap 2: Diverting the Enemy

Zaczekaj aż nadjedzie ciężarówka. Pobiegnij za nią i wskocz na skrzynię. W ten sposób dostaniesz się niepostrzeżenie do niemieckiej bazy. Po zatrzymaniu pojazdu wykorzystaj pistolet z tłumikiem do likwidacji Niemców. Następnie podejdź kolejno do trzech czołgów i załóż bomby. Udaj się za wskazaniem kompasu i przeskocz stanowisko CKM. Na dole skręć w lewą stronę i pobiegnij wzdłuż torów kolejowych aż znajdziesz się przy zwrotnicy. Przestaw ją na drugi położenie, a następnie wejdź do tunelu. Nie daj się zaskoczyć stanowisku CKM po prawej stronie. Za tunelem skręć w prawo. Zniszcz reflektor i załatw żołnierza obsługującego CKM. Wejdź do znajdującego się tu budynku. Podejdź do znajdującego się u góry stanowiska CKM i odeprzyj niemiecki kontratak. Przejdź przez drzwi za CKM-em i idź tak długo, aż natrafisz na windę. Wjedź do góry i kontynuuj marsz korytarzem aż do schodów. Po chwili znajdziesz się przy wyjściu prowadzącym na tory kolejowe. Przejdź wzdłuż torów w prawą stronę, aż dojdziesz do schodów prowadzących w górę. Wejdź na wiadukt i w znajdującej się tam dyżurce przełącz zwrotnicę, a następnie wróć na tory kolejowe i podejdź do bariery na końcu ślepego toru. Załóż ładunek na hamulcu i wróć na górę, gdzie tym razem skręć w stronę ciężarówki. Wskocz na skrzynię pojazdu i poczekaj aż ruszy.

Etap 3: The Command Post

Ukryty na ciężarówce dostaniesz się na teren kolejnej niemieckiej bazy. Po zatrzymaniu pojazdu zeskocz i wejdź do sąsiedniego budynku. Tutaj podreperuj zdrowie i wyjdź drzwiami z boku budynku. Kierując się kompasem wejdź w głąb bazy likwidując po drodze strażników za pomocą snajperki. Staraj się za wszelką cenę nie dopuścić do wszczęcia przez Niemców alarmu – przyciski uruchamiające syrenę znajdują się w budkach strażniczych. Po chwili znajdziesz się przed dwoma budynkami służącymi żołnierzom za kwatery. Posługując się snajpą i pistoletem z tłumikiem oczyść wejście. Nie pozwól przy tym, żeby któremuś ze strażników udało się wbiec do domu, gdyż niezwłocznie włączy on alarm. Uważaj również na żołnierzy stojących po lewej stronie przy czołgu i ogrodzeniu. Po uporaniu się z Niemcami wejdź do budynku po prawej stronie. Za kominkiem skręć w prawo i wejdź schodami do góry. Za ostatnimi drzwiami po prawej stronie znajdziesz radiostację, za pomocą której będziesz mógł posłać w eter fałszywy meldunek. Wróć w pobliże kominka i skręć do piwnicy. Na dole zabierz ze stołu książeczkę z informacjami o nowym niemieckim czołgu. Wyjdź z domu, przejdź obok budki strażniczej i skieruj się do wejścia na wprost. Wyeliminuj żołnierzy na parterze i wejdź na piętro, do małego pokoiku z lewej strony. Zabierz stąd papiery leżące na biurku. Wyjdź na zewnątrz i skręć do wejścia po lewej stronie. Przejdź do salonu, a później schodami do góry i w prawo. W pomieszczeniach za dwuskrzydłowymi drzwiami znajdziesz przygotowywane przez Niemców plany bitwy z użyciem nowych Tygrysów królewskich. Zabierz go, a po wyjściu z pokoju skręć w prawo. W drugim z pomieszczeń znajdziesz ładunki wybuchowe. Nadszedł czas na ewakuację. Wyjdź przed budynek i zlikwiduj znajdujące się z prawej strony stanowisko CKM. Pójdź do przodu zgodnie ze wskazaniami kompasu. Załatw strażnika przy budce, przejdź obok niej i rusz drogą. Przed Tobą kolejne stanowisko CKM i ukryci w pobliskich krzakach niemieccy żołnierze. Dalej pobiegnij prosto do ciężarówki widocznej na końcu drogi.

MISJA 5: DAY OF THE TIGER

Etap 1: Sniper's Last Stand

Musisz przejść przez ruiny miasta, które zostały obsadzone niemieckimi snajperami i gniazdami CKM. Zaraz na pierwszym zakręcie w prawo czekają na Ciebie pierwsi snajperzy. Posuwaj się ostrożnie korzystając z wszelkich osłon i uważnie lustruj przestrzeń przed sobą. Wejdź do budynku na rogu. Z pomieszczenia na górze wyeliminuj niemieckich strzelców w domu naprzeciwko. Uważaj na Niemców ukrywających się w szafach! Wyjdź z budynku i zlikwiduj snajpera ukrytego na dachu z prawej strony. W oknie budynku obok wraku samochodu powinieneś zauważyć kolejnego strzelca. Po przejściu przez wyrwę w murze uważaj na żołnierzy z lewej strony oraz w oknach na piętrze. Posuwając się ostrożnie do przodu dojdziesz do bramy na końcu ulicy. Do jej zniszczenia potrzebna będzie bazooka. Jeżeli cały Twój oddział poległ musisz odnaleźć ich zwłoki i zabrać broń. Przejdź przez szczątki bramy i skręć w lewo. Zawoła Cię dowódca i wyjaśni obecną sytuację. Stań w oknie i przygotuj bazookę, gdyż za chwilę na ulicy pojawi się czołg. Po jego zniszczeniu odczekaj chwilę, aż lotnictwo zakończy bombardowanie. Wyjdź na ulicę i udaj się zgodnie ze wskazaniami kompasu. Zwracaj baczną uwagę na wszelkie załomy i wyrwy w murach. W tych miejscach będą czaili się niemieccy żołnierze. Idź wzdłuż głównej ulicy aż dojdziesz do większego placu. Tutaj wejdź do charakterystycznego budynku znajdującego się z lewej strony. Likwidując Niemców wedrzyj się do pomieszczeń na parterze i wyjdź tylnymi drzwiami. Czeka Cię jazda Tygrysem Królewskim!

Etap 2: The Hunt for the King Tiger

Jedź do przodu. Stań na zakręcie i ostrzelaj domy z prawej strony, gdyż tam czają się żołnierze z pancerfaustami. Po pokonaniu kolejnego zakrętu zobaczysz w oddali wóz pancerny i działo. Zniszcz oba obiekty. Uważaj przy tym na żołnierza ukrytego przy ścianie budynku po prawej stronie. Skręć w lewo i przejedź przez pole usiane lejami po bombach. Po chwili natkniesz się na oddział z pancerfaustami i jadące za nimi czołgi. Za zakrętem w prawo czekają na zniszczenie niemieckie działa 88-milimetrowe. Jedno stojące obok domu z prawej strony drogi, a drugie nieco dalej z lewej. Jadąc dalej spotkasz się z czołgiem ukrytym na polanie z lewej strony drogi. Znowu kawałek prosto, a za zakrętem w lewo kolejne niemieckie czołgi. W końcu dojedziesz do małego miasteczka. Na skrzyżowaniu powinieneś skręcić w prawo, ale najpierw załatw stojący z lewej strony czołg. Jedź dalej prosto i zakończ etap.

Etap 3: The Bridge

Pozostawiłeś czołg w rękach specjalistów, a sam musisz zająć się oczyszczeniem drogi, którą będzie musiał przejechać. Po starcie etapu skręć w lewo i idź do przodu. Uważaj na strzelca na balkonie. Wejdź do domu przy końcu drogi i po wyeliminowaniu niemieckich żołnierzy przejdź na sąsiednią ulicę. Tutaj wejdź do budynku z lewej strony i udaj się na piętro. Twoje kolejne zadanie będzie polegało na niedopuszczeniu do wysadzenia mostu widocznego w dole. W tym celu musisz wyeliminować wszystkich Niemców biegnących w kierunki stanowiska z prawej strony mostu. Najlepiej ustawić celownik snajperki na ten obszar i eliminować Niemców w momencie, gdy pochylają się nad zapalnikiem. Gdy uda Ci się zapobiec eksplozji będziesz musiał pomęczyć się jeszcze chwilę nad obroną czołgu znajdującego się na moście. Do tego celu wykorzystaj lornetkę, którą możesz wskazywać kolejne cele dla alianckiej artylerii. Uważaj! W tym czasie możesz zostać zaatakowany przez niemieckich żołnierzy. Jeżeli czołg przetrwa ataki misja zostanie zaliczona.

MISJA 6: THE RETURN TO SCHMERZEN

Etap 1: The Siegfried Forest

Przed Tobą spacer po lesie połączony ze zniszczeniem dwóch dział. Kierując się wskazaniami kompasu po chwili trafisz na niemieckie stanowisko. Zanim je zlikwidujesz rozejrzyj się za czujkami rozstawionymi na wzgórzach. Dalej, za niewielkim wzniesieniem po lewej, stoi pierwsze działo przeznaczone do wysadzenia. Możesz obejść to stanowisko górą i zaatakować Niemców od tyłu. Idąc zgodnie ze wskazaniami kompasu natrafisz na drugie stanowisko artylerii. Zniszcz je. Teraz musisz cofnąć się nieco w kierunku, z którego przyszedłeś. Uważaj! Po lewej na półce skalnej przyczaił się strzelec. Za chwilę po tej samej stronie natkniesz się na bunkier, a kawałek dalej na strażnika stojącego na skale. Biegnąc dalej dotrzesz do miejsca ukrycia ostatniego działa. Musisz wyeliminować załogę bunkra, a następnie wejść po drabince

na dach. Po wysadzeniu działa wyjdź z bunkra i zejdź po zboczu na dół. Kolejne wzniesienie omiń z lewej strony. Tutaj najpierw natkniesz się na niemiecki posterunek, a po chwili na ostatni bunkier. Po wyeliminowaniu tych stanowisk droga do niemieckiej bazy stoi otworem.

Etap 2: Die Sturmgewehr

Zdejmij ze snajpy strażnika na wieżyczce oraz przy bunkrze i strażnicy. Wejdź do budynku i skręć w prawo. Znajdziesz tutaj niemiecki mundur, dzięki któremu będziesz mógł udawać oficera. Wyjdź i idź prosto. Z pomieszczenia obok windy zabierz niezbędne dokumenty. Schowaj broń i wyjdź na klatkę schodową. Zejdź na dół i pokaż na wezwanie zabrane wcześniej dokumenty. Dalej idź głównym korytarzem aż do stanowiska CKM. Tutaj okaże się, że nie znasz hasła. Żołnierze niemieccy nabiorą podejrzeń, ale przepuszczą Cię. Jednak po chwili usłyszysz syreny alarmowe. Od tego momentu musisz już przebijać się z bronią w ręku. Przejdź tunelem do dużych drzwi po prawej stronie. W pomieszczeniu za nimi zabierz plany nowej niemieckiej broni maszynowej. Wyjdź i skręć w prawo. Po chwili dojdziesz do magazynu, skąd możesz zabrać nową broń. Następnie umieść we wskazanym miejscu bombę i wyjdź z magazynu. Masz przed soba trudne zadanie. Musisz przebić się do wyjścia korytarzami pełnymi rozgorączkowanych alarmem Niemców. Wyeliminuj pierwszą falę strażników i wykorzystaj krótką przerwę na przesunięcie się do przodu i ukrycie. Jeżeli będziesz tkwił w miejscu to korowód żołnierzy nie będzie miał końca, gdyż gra będzie ich generowała tak długo, aż skończy Ci się amunicja. Nie pozostaje nic innego jak skorzystać z metody „na Rambo". Wyjmij pistolet maszynowy i pobiegnij do przodu bez zatrzymywania. Gdy znajdziesz się przy wyjściu skręć w lewo. Ostrożnie posuwając się między skrzyniami wyeliminuj Niemców (uwaga na wieże strażnicze). Obejdź bunkier z lewej strony i wejdź do budynku znajdującego się naprzeciwko. Dalej korytarzem prosto, a później w prawo i w lewo. Tutaj załatw obsługę CKM i wykorzystaj broń maszynową do uszczuplenia sił, które czekają na Ciebie przy bramie. Wróć do wyjścia i skręć w lewo. Obejdź budynek i skieruj się do bramy. Po przejściu przez nią idź wzdłuż płotu w lewą stronę.

Etap 3: Communications Blackout

Gdy dojdziesz do drogi musisz uchronić się przed alarmem i szybko załatwić ze snajpy strażników. W dalszej kolejności wejdź do miasta. Tutaj skręć w lewo i na końcu ulicy pozbądź się stanowiska CKM. Następnie wejdź do budynku po lewej. Wyeliminuj po cichu Niemców i wyjdź na werandę. Stąd załatw strażników za płotem i na wieżach. Zejdź z powrotem i rusz w prawą stronę, a na skrzyżowaniu skręć w lewo. Uważaj na żołnierzy rozlokowanych na balkonach i kładkach! Na końcu ulicy unieszkodliw kolejne stanowisko CKM. Wejdź schodami do góry i udaj się w lewą stronę, tak jak prowadzi ulica, aż dojdziesz do bramy. Załatw ze snajpy strażników – dwóch przy hangarze i jednego przy budce strażniczej. Za hangarami umieść materiały wybuchowe, a następnie wejdź do środka. Załatw znajdujących się tutaj Niemców i załóż kolejne bomby. Pora na ucieczkę, gdyż eksplozje przykują uwagę pozostałych strażników. Pobiegnij główną drogą i skręć w prawo. Staraj się nie zatrzymywać, bo Niemców będzie jedynie przybywało. Po kilku zakrętach wejdź schodami do góry, otwórz drzwi i wyskocz przez otwarte okno.

Etap 4: The Schmerzen Express

Idź nieco na prawo względem wskazań kompasu. Po chwili znajdziesz się przy bramie, gdzie będziesz musiał uporać się ze strażnikami. Uważaj na psy! Wejdź przez bramę i skręć w lewo, a następnie podejdź do wyrwy w murze i zeskocz na tory kolejowe. Udaj się w lewą stronę eliminując po drodze strażników i psy. Wkrótce przed Tobą pojawi się dyspozytornia i wiadukt, na którym będą stali niemieccy żołnierze. Użyj snajpy do ich zlikwidowania. Gdy dojdziesz do schodów przesuń się na tory i snajperką zdejmij strażników na dwóch wieżach. Wejdź po schodach i załatw żołnierza na wieży w głębi po prawej stronie. Idąc dalej natkniesz się na kolejne wieże. Najpierw dwie po lewej stronie, a później kolejne dwie po prawej. Udaj się za ogrodzenie po lewej stronie i przejdź obok transformatorów. Następnie wejdź do budynku i zniszcz skrzynkę rozdzielczą. Wróć w pobliże pierwszych wież strażniczych i wejdź do budynku. Tutaj dojdź do klatki schodowej i wejdź do góry. W pomieszczeniu na końcu korytarza podejdź do radia i nadaj komunikat.

Etap 5: Storming Fort Schmerzen

Dzięki wcześniejszym działaniom dywersyjnym Twój oddział zdołał ukryć się w wagonie kolejowym, który wjechał na teren fortu Schmerzen. Zaraz po otwarciu drzwi zajmij się snajperami na czterech wieżach otaczających rampę. Musisz wykończyć kryjących się tam Niemców zanim wystrzelają Twoją drużynę. Gdy wypełnisz to zadanie otworzą się drzwi magazynu i dalej udajesz się do akcji samotnie. Wystrzelaj przeciwników, a następnie podejdź do dużych drzwi na końcu pomieszczenia i pokręć kołem po prawej stronie. Kolejne drzwi otwórz podobnie. Uwaga! Za kolejnymi drzwiami roi się od Niemców. Po tym jak się z nimi uporasz wejdź do pomieszczenia z lewej i przełącz dźwignię. Wyjdź i podejdź do kraty, gdzie otrzymasz kolejne rozkazy od dowódcy. Cofnij się do wcześniej przebytego korytarza. Tutaj czeka na Ciebie dwóch kolegów z drużyny. Jednak to do Ciebie należy zadanie zdetonowania ładunku pod drzwiami. W korytarzu za wysadzonymi drzwiami umieszczono stanowisko CKM. Nie czekaj aż Niemcy ochłoną po eksplozji. Od razu przystąp do szturmu i załatw wszystkich przeciwników. Na rozwidleniu skręć w lewo i wykończ znajdujących się tu żołnierzy. Później idź w drugą stronę, tak jak prowadzi korytarz. Przejdź przez kolejne drzwi i zejdź na dół. Zainstaluj ładunek wybuchowy we wskazanym miejscu odwróć się i przeskocz skrzynki. Idź dalej aż znajdziesz się w pomieszczeniu na końcu korytarza. Tutaj zainstaluj drugi ładunek. Wróć do schodów i skręć w korytarz po lewej stronie (pod schodami). Idź cały czas prosto i we wskazanym miejscu załóż kolejny ładunek. Następnie skręć w korytarz po lewej i zejdź schodami na dół. Podejdź do zaworu i przekręć go. Cofnij się do schodów i wejdź do góry. W lewej odnodze korytarza czeka winda, którą wjedziesz do góry. Tutaj zejdź po drabinie umieszczonej z lewej strony. Czeka Cię odrobina kluczenia różnymi przejściami. Najpierw tak jak prowadzi główny korytarz. Na pierwszym rozwidleniu w prawo i znowu zgodnie z kierunkiem korytarza. W pomieszczeniu za krótkimi schodami skręć w prawo. Dalej korytarzem aż do schodów, które zaprowadzą Cię w pobliże windy. Tutaj skręć w prawo i w pomieszczeniu na końcu korytarza weź z półki maskę przeciwgazową. Cofnij się i wsiądź do windy. Z windy skręć w lewo, a następnie w prawo. Później cały czas prosto i znowu w lewo. W ten sposób dojdziesz do pomieszczenia z zaworami. Dwa z nich musisz otworzyć – jeden bliżej po prawej stronie i drugi nieco dalej z lewej. Dopiero po tych czynnościach umieść we wskazanym miejscu ostatni ładunek wybuchowy. Masz minutę na powrót do windy, którą uciekniesz do góry. Zaczyna się prawdziwy wyścig z czasem. Przed Tobą Niemcy, a za Tobą wybuchające rury z gazem. Nie zatrzymuj się ani na chwilę. Do żołnierzy strzelaj tylko po to, żeby ich oszołomić i gnaj dalej dokładnie tą samą drogą, którą przyszedłeś. Pamiętaj o zbieraniu apteczek! Wśród chaosu i eksplozji dobiegasz do miejsca, w którym ostatni raz widziałeś dowódcę. Wybiegnij przez drzwi i rozpraw się z czekającymi tu Niemcami, a następnie wskocz do ruszającego wagonu. W tym momencie kończy się dla Ciebie wojenna zawierucha. ❐

COMANCHE 4

Piotr Bilski „Alien"

Czwarta część przygód Komancza wymaga od grającego zarówno szybkiego refleksu, jak i umiejętności taktycznego myślenia i błyskawicznego reagowania na zmianę sytuacji. Niniejszy poradnik ma za zadanie wyjaśnić oba zagadnienia, omawiając zarówno efektywne użycie broni, jak i technikę pilotażu.

Taktyka lotu

Comanche jest śmigłowcem uderzeniowym, który teoretycznie nie może zostać wykryty przez radary wroga. To oczywiście tylko teoria, bowiem tak naprawdę jest on niezwykle wrażliwą na ostrzał maszyną. Dlatego też podczas wykonywania misji należy przestrzegać żelaznej zasady trzymania się możliwie blisko ziemi. Niewielkie wysokości zapewniają Ci bezpieczeństwo niemal w każdej sytuacji. Takie rozwiązanie ma niestety pewne wady. Przede wszystkim musisz uważać na wszystkie elementy krajobrazu, takie jak słupy wysokiego napięcia, drzewa i pagórki. Zetknięcie z takim obiektem powoduje poważne uszkodzenia, a nawet śmierć. Lot pomiędzy drzewami czy w kanionie wymaga nie byle jakiej wprawy i jest umiejętnością niezbędną, jeśli chcesz skutecznie zwalczać przeciwnika. Problem polega na tym, że śmigłowiec latający wysoko nad ziemią jest bardzo łatwym celem dla rakiet ziemia-powietrze i praktycznie każdy przeciwnik może go wówczas zestrzelić. Lot na małych wysokościach okazuje się problematyczny wtedy, gdy musisz pokonać różnicę w wysokościach, np. przeciąć kanion w poprzek. W tym celu trzeba wejść na wyższy pułap (jeden z klawiszy „z", „x" lub „c") lub też skorzystać z trybu pop-up (klawisz spacji), dzięki czemu znajdziesz się dostatecznie wysoko, aby nie zderzyć się ze zboczem.

Atakowanie celów naziemnych można przeprowadzać na trzy sposoby. Pierwszy, pop-up, zakłada ukrywanie się śmigłowca w bezpiecznym miejscu, wystawienie się na ostrzał na kilka sekund potrzebnych do uchwycenia celu i wystrzelenia pocisku oraz ponowne schowanie się za przeszkodą terenową. Jest to dość bezpieczne rozwiązanie niemal gwarantujące trafienie namierzonych celów, poza tym jeśli wzniesiesz się na dostatecznie dużą wysokość, możesz w ten sposób zlikwidować wielu wrogów jednocześnie. Drugą metodą jest rajd na bardzo niskiej wysokości, przydatny w terenach gęsto zalesionych lub zabudowanych. Wówczas nie musisz obawiać się, iż zostaniesz namierzony na pustej przestrzeni i możesz nieco śmielej lawirować pomiędzy przeszkodami. Zaletą takiego rozwiązania jest niewątpliwie duża dynamika. Maszyna pozostaje w ciągłym ruchu, leci z dużą prędkością i jest w stanie wymijać nadlatujące rakiety. Trzeci tryb, którego jednak nie polecam do stosowania, to przelot na dużej wysokości nad terenem walki. W takiej sytuacji widać wszystkich nieprzyjaciół dość dokładnie, nie ma również problemów z ich namierzaniem, sam jednak stanowisz niezwykle łatwy cel, zarówno dla pojazdów naziemnych, jak i śmigłowców. Dodatkowym mankamentem zauważalnym na wolniejszych komputerach (do 850 MHz) jest wyraźne spowolnienie akcji związane z dużym obciążeniem procesora, gdy znajdujesz się wysoko nad podłożem pełnym przeciwników. Z tego powodu warto raczej trzymać się blisko ziemi, tym bardziej, że wówczas wyrzutnie rakietowe Cię nie widzą i dopiero w momencie wystrzelenia w ich kierunku rakiety zaczynają reagować (o czym informuje pisk komputera pokładowego).

Jeśli chodzi o zwalczanie lotnictwa, przebiega ono dość prosto, o ile tylko posiadasz Stingery. Wystarczy wybrać cel i wystrzelić rakietę. Należy jednak trzymać się kilku ważnych zasad. Przede wszystkim wrogi obiekt powinien znajdować się nie dalej niż 800 metrów od Ciebie, w przeciwnym wypadku szanse na trafienie go są mizerne. Druga sprawa to kierunek, wzdłuż którego porusza się ofiara. Powinna ona zbliżać się do Ciebie i to pod możliwie małym kątem, wówczas pocisk nie będzie kluczył, lecz poleci po linii zbliżonej do prostej (idealna sytuacja). Trzecią kwestię stanowi wysokość oponenta względem Ciebie. Zawsze staraj się ustawić niżej od niego (względy bezpieczeństwa), ale wystrzeliwuj pocisk dopiero wtedy, gdy śmigłowiec leci nad płaskim terenem, gdzie nie będzie mógł się ukryć. Walka z lotnictwem jest o tyle niebezpieczna, że helikoptery mogą odpowiedzieć ogniem i wówczas znajdziesz się w trudnej sytuacji. W przypadku maszyn zwiadowczych i transportowych (takich jak Ka-27 Helix) nie jest to wielki problem, jednak śmigłowce szturmowe (Mi-28, Ka-50 Hokum) sprawiają już problemy. Jeżeli nie posiadasz już Stingerów, musisz zwabić wroga w swoje pobliże, ukrywając się za przeszkodą terenową. Gdy znajdzie się on w odległości nie mniejszej niż 200 metrów, wyskocz do góry i ostrzelaj go długą serią z działka. Jeśli nie leci zbyt szybko, zostanie zniszczony. Oczywiście taka taktyka jest nieco ryzykowna, jednak w wielu sytuacjach może być ostatnią deską ratunku.

Na koniec kilka słów na temat korzystania z radaru. Przeciwnik jest na nim zaznaczany na czerwono i reprezentuje go kilka różnych symboli, w zależności od tego, czy jest to czołg, piechur, czy śmigłowiec. Warto jednak zauważyć, iż widoczne są na nim tylko te obiekty, których nie zasłaniają przeszkody terenowe. Jeśli wrogi zestaw przeciwlotniczy stoi za drzewami, nie zobaczysz go dopóki między nim a Tobą nie będzie tylko czystej przestrzeni. Z tego powodu trzeba zachować ostrożność nawet (a może zwłaszcza) wtedy, gdy radar niczego nie wskazuje.

Podczas dolotu na miejsce akcji trzymaj się dość nisko, lawirując pomiędzy przeszkodami terenowymi. Chodzi o to, aby przemknąć niezauważalnym i nie angażować się niepotrzebnie w walkę.

Wykorzystanie uzbrojenia

Śmigłowiec Comanche dysponuje czterema różnymi typami broni, oprócz tego posiada jeszcze dwa dodatkowe środki niszczenia wroga (nazwijmy je pośrednimi). Omówmy wszystkie po kolei.

Najbardziej oczywistym orężem jest szybkostrzelne działko. Ma ono zastosowanie w przypadku dwóch klas celów. Pierwsza to przeciwnicy poruszający się z dużą prędkością i zwinnością. Tylko działko może dać im radę, bowiem automatycznie podąża za uchwyconym obiektem (należy przy tym znajdować się dostatecznie blisko ofiary i lecieć w osi możliwie równoległej do osi ruchu nieprzyjaciela). Do tego typu oponentów zaliczyć należy skutery śnieżne, pontony motorowe, a także jeepy. Drugą grupę stanowią cele o niewielkim lub zerowym pancerzu, na które po prostu szkoda innej broni, takie jak zbiorniki, namioty, piechota, czy ciężarówki. Najczęściej używaną bronią przeciwko pojazdom opancerzonym lub czołgom są pociski (teoretycznie) niekierowane Hydra. Ich użycie w realnych warunkach wymagałoby wystrzeliwania całych salw w celu trafienia wroga, w grze jednak można je traktować jako rakiety typu „odpal i zapomnij". Jeśli uda Ci się je dobrze wystrzelić, tzn. będziesz na odpowiedniej wysokości, a między pociskiem a celem nie znajdzie się żadna

przeszkoda terenowa, w większości przypadków zostanie on zniszczony. Wyjątek stanowią oponenci dużych rozmiarów, tacy jak czołgi (wymagają dwóch pocisków) lub okręty (czasem nawet sześciu). Poza tym jednak Hydrami można likwidować całe spektrum nieprzyjaciół, począwszy od nieruchomej piechoty, poprzez wolno poruszające się jeepy, a na zestawach przeciwlotniczych kończąc. W tym ostatnim przypadku Hydry są najpewniejszym środkiem destrukcyjnym, dzięki nim możesz bowiem bardzo szybko pozbyć się bardzo wielu zagrożeń podczas pojedynczego wychylenia.

Pociski niekierowane są dobrym narzędziem walki, jednak rakiety Hellfire okazują się lepsze, dysponując większą mocą rażenia. Pojedynczy pocisk niszczy prawie wszystko (z wyjątkiem naprawdę dużych wrogów, którzy zwykle potrzebują dwóch trafień) i posiada jedną istotną zaletę. Otóż można wystrzeliwać go w sytuacji, gdy między Tobą a celem znajduje się przeszkoda terenowa. Nie musisz się wówczas wychylać i wystawiać na ogień oponenta. Wystarczy namierzyć ofiarę (najlepiej pozostając w niskim zawisie) i odpalić przesyłkę. Ta natychmiast powędruje wysoko w górę, by zakreślić szeroki łuk i spaść na nieprzyjaciela z góry, omijając wszelkie przeszkody. Opisana technika ma tylko dwie wady. Pierwsza to konieczność znajdowania się w pewnej odległości od jakiegokolwiek elementu krajobrazu. W przeciwnym wypadku pocisk uderzy w przeszkodę i zakończy lot nie wyrządzając nikomu szkody. Druga sprawa to nieprzydatność rakiet w sytuacji, gdy cel znajduje się w bliskim otoczeniu drzew (tzn. stoi między nimi). Hellfire nadlatujący z góry uderzy w korony drzew, chybiając celu. Ponieważ pociski te są dość cenne, należy rozważnie wykorzystać każdy z nich. Generalnie są jednak przeznaczone bardziej do odpalania w zawisie, niż podczas nalotu. Ostatni rodzaj broni, jakim dysponuje pilot Comanche'a to osławione Stingery. Nadają się one wyłącznie do eliminacji celów powietrznych, najczęściej śmigłowców. Generalnie zasada wykorzystania jest prosta, należy odpalić i czekać na trafienie. Warto jednak zauważyć, iż namierzanie wrogów lecących nisko może zakończyć się zmarnowaniem amunicji, bowiem wróg wykona gwałtowny zwrot i zgubi prześladowcę.

Oprócz wymienionych środków, gracz może skorzystać z pomocy artylerii oraz skrzydłowego. Ta pierwsza to bardzo dobre narzędzie do eliminacji skupisk przeciwnika. Wystarczy wskazać cel i można schować się za przeszkodą terenową, aby uniknąć ognia. Po kilku sekundach cele powinny być już zniszczone. Niestety, artyleria jest dość rzadko dostępna, poza tym, podobnie jak rakiety Hellfire, nie jest w stanie zniszczyć obiektów w gęstwinie drzew. Jeśli zaś chodzi o skrzydłowego, jest on dość problematycznym pomocnikiem. Teoretycznie posiada dokładnie takie samo uzbrojenie jak Ty, dzięki czemu mógłby zniszczyć tyle samo wrogów. Niestety, jego skuteczność pozostawia wiele do życzenia. Przede wszystkim, jest niezbyt celny. To poważna wada podczas akcji, bowiem każde starcie z przeciwnikiem trwa przez to dłużej. Poza tym niepotrzebnie wystawia się na ostrzał obrony przeciwlotniczej, często zostając zestrzelonym. Dlatego też skrzydłowego należy zawsze trzymać przy sobie (rozkaz „follow and evade"), w odpowiednich momentach wskazując cel do zniszczenia. Dzięki temu zachowasz skrzydłowego przy życiu i będziesz mógł go wykorzystać później. Wyjątkiem od tej zasady jest eskorta jakiejś jednostki (najczęściej będzie to śmigłowiec). W takiej sytuacji musisz zapewnić przetrwanie tej ostatniej, zaś skrzydłowy może nieco poszaleć, dodatkowo odciągając uwagę przeciwników od Ciebie.

Atakowanie celów naziemnych w trybie pop-Up wymaga wystawienia się na kilka sekund na ostrzał wroga. W tym czasie musisz uchwycić cele i wystrzelić pociski, zanim przeciwnik otworzy ogień. Gdy osiągniesz swój cel, jak najszybciej się chowaj!

Atak w trybie szturmowym jest dość niebezpieczny, jeśli przeprowadzasz go na otwartej przestrzeni. Musisz bowiem zlokalizować wszystkich nieprzyjaciół i zniszczyć ich, zanim oni zdołają odpalić swoje pociski. Czas pełni tu rolę decydującą.

Porady do Comanche'a

1. Niektóre misje zakładają Twoje spotkanie z inną sojuszniczą jednostką, którą potem trzeba eskortować. Ponieważ tego rodzaju zadania należą do stosunkowo nieprzyjemnych, można spróbować sobie trochę pomóc, omijając punkt spotkania szerokim łukiem. Zamiast tego warto najpierw oczyścić całą planszę z wrogów i dopiero wykonać właściwe zadanie, teraz już nie przejmując się losem chronionej jednostki.

2. Podczas startu z własnej bazy należy zwracać szczególną uwagę na inne obiekty znajdujące się w powietrzu (np. Apacze startujące do akcji lub czekające na Ciebie w górze). Jeśli poderwiesz się zbyt gwałtownie, możesz zderzyć się z taką maszyną, w wyniku czego poniesiesz śmierć.

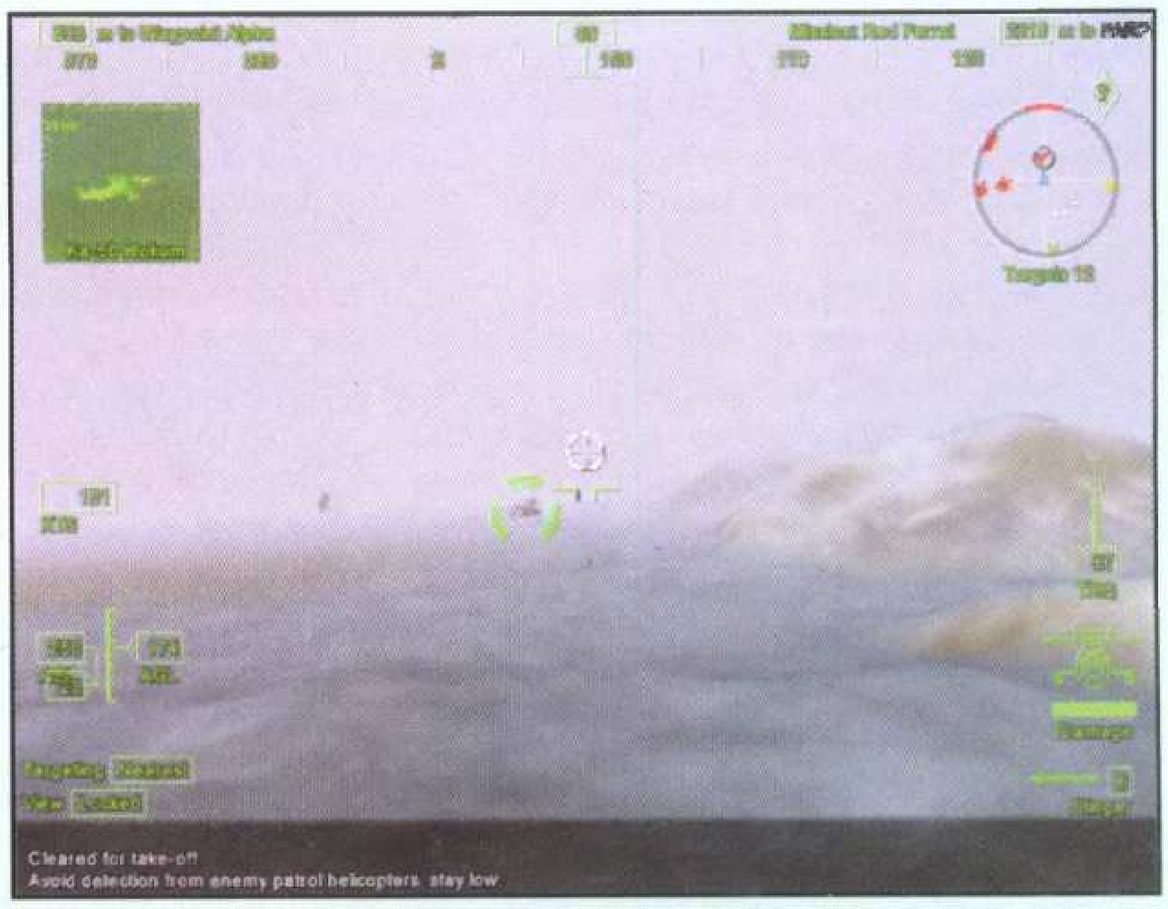
3. Przed rozpoczęciem walki powietrznej upewnij się, że luk uzbrojenia jest otwarty. W przeciwnym wypadku może się okazać, iż po naciśnięciu spustu minie dłuższa chwila zanim pocisk dosięgnie celu, a wówczas wróg może wykonać unik.

4. Dość istotnym elementem łańcucha logistycznego w grze jest baza paliwowo-amunicyjna, dzięki której możesz uzupełnić stan pocisków oraz naprawić uszkodzenia. Jak jednak znaleźć takie miejsce? To bardzo proste, w prawym górnym rogu ekranu znajduje się odległość od FARP. Kiedy zmaleje ona do pięciu metrów, możesz śmiało lądować (upewniwszy się wcześniej, iż masz wysunięte podwozie).

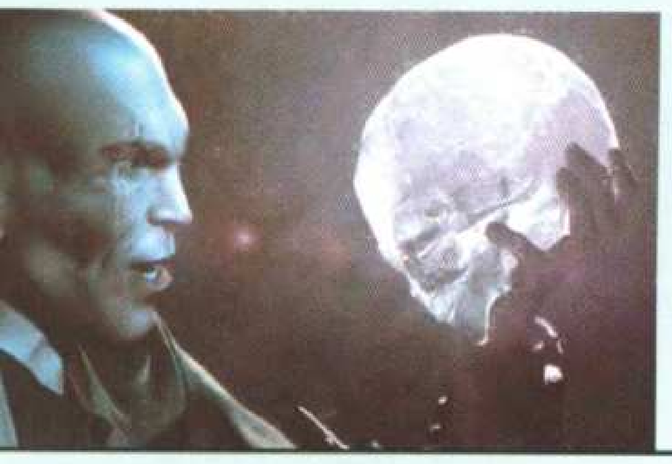
5. Mała porada dla graczy mających problemy z szybkością gry. Tą można znacząco poprawić, gdy przejdzie się do trybu „bez kabiny". Jest to o tyle korzystne, że wówczas masz większe pole widzenia, nie wspominając o większej płynności przesuwania krajobrazu.

6. Staraj się zapamiętać umiejscowienie każdego przeciwnika na planszy. Ich lokalizacje nie ulegają zmianie, zatem wiedza na temat rozmieszczenia przeciwników z pewnością przyda się podczas następnej próby wykonania zadania.

7. W misjach, w których dużo używasz działka, możesz zdecydować się na nieco inny tryb pilotażu, mianowicie taki, w którym myszka obsługuje wyłącznie celownik, zaś maszyną steruje się przy pomocy klawiatury (przełączysz się poprzez klawisz F4). Dzięki temu uzyskasz 180-stopniowe pole rażenia z działka (momentami dość przydatna cecha). ❐



Podczas walki powietrznej staraj się zaskoczyć przeciwnika od tyłu lub przodu w ten sposób, aby leciał wzdłuż Twojej linii kierunku ruchu. Jeśli dodatkowo jesteś dość blisko (do 500 m.), prawdopodobnie trafisz go Stingerem.



ATLANTIS 3
NOWY ŚWIAT

Arkadiusz Matczyński

Znajdujesz się na pustyni Hoggar. Zejdź na dół aż dojdziesz do strażnika. Możesz go tylko raz o coś zapytać, gdyż kolejne pytania zakończą się uderzeniem kolbą i koniecznością rozpoczęcia gry od początku. Następnie skręć w prawo pod górę i idź do skały. Po chwili zostaniesz zaatakowany przez drugiego strażnika, lecz z odsieczą przybędzie Ci towarzysz Twej podróży – Targui.

Za bramą po prawej stronie znajduje się wejście do jaskini. Wejdź do środka a zobaczysz mnóstwo sprzętu elektronicznego oraz portal czasowy ze złotym Skarabeuszem. Stojąc na wprost portalu spójrz w dół. Znajdziesz pierwszą zagadkę.

Z kieszeni weź drewniany dysk i połóż na okręgu. Do środka włóż patyk. Zmajstrowałeś właśnie bączka. Twoje zadanie polega na zapaleniu wszystkich gwiazd na obwodzie okręgu. Aby to uczynić trzeba puszczać bączka w odpowiedniej kolejności. Oto ona:
prawa noga
lewa ręka
prawa ręka
lewa noga
głowa

Jeśli wszystko będzie wykonane poprawnie, otworzy się przejście do portalu. Idź więc do krypty. Znajdziesz w niej zamknięty sarkofag. Jak tylko wejdziesz, zaraz po prawej stronie, z tyłu za kolumną poszukaj drewnianego ptaka. Z tej strony najłatwiej go znaleźć. Schowaj go do kieszeni. Na lewej ścianie znajduje się gwiazdka. Możesz ją obracać w lewo i w prawo. Jest to coś na wzór zamka w sejfie i powoduje otwarcie sarkofagu. Wykonaj więc następujące czynności:
4 × prawe ramię
3 × lewe ramię
2 × prawe ramię
1 × lewe ramię
1 × prawe ramię

Płyta sarkofagu odsunie się, a ze środka wyjdzie Twój przewodnik. Porozmawiaj z nim na wszelkie możliwe tematy i zabierz ofiarowanego Skarabeusza w pudełku. Następnie skorzystaj z drewnianego ptaka i wyjdź schodami w górę. Tam spotkasz się ze swoim przewodnikiem, który zawiezie Cię do Świątyni Wysokiego Kapłana.

Wejdź do środka i porozmawiaj z kapłanem. Dowiesz się od niego, że potrzebne jest Pióro Życia i Symbol Życia – krzyż Ankh. Przedmioty te niezbędne są przy cyklu zgonu i ponownych narodzin konającego faraona. Opuść świątynię i obejrzyj mapę, którą masz w kieszeni.

Udaj się do małej jaskini znajdującej się w pobliżu miejsca, w którym aktualnie się znajdujesz. Na miejscu zabierz z pudełka na kamiennym podeście jaskini krzyż Ankh. Następnie wybierz na mapie wyspę u góry. Wejdź do środka, a kapłanka Izydy poprosi Cię o ułożenie historyjki, tak by miała ona sens, zaś poszczególne obrazki odpowiadały elementom opowieści. Obrazki i podpisy możesz dowolnie przesuwać, zamieniając je miejscami. Zacznij od historii, obrazki w drugiej kolejności. Przesuwając tabliczki z podpisami musisz ułożyć następującą historię, począwszy od lewej do prawej, zaczynając na górnym, a kończąc na dolnym rzędzie:
1. Ozyrysem, synem Ziemi i Nieba jest Faraon, a Izydą, jego siostrą jest żona Faraona. On przynosi Egiptowi mądrość.
2. Seth, bliźniak Ozyrysa, jest zazdrosny o swego brata i szykuje mu śmierć.
3. Podczas święta Seth ofiaruje wspaniałą skrzynię każdemu, kto dokładnie zmieści się wewnątrz.
4. Wszyscy goście przymierzają się do skrzyni, ale tylko Ozyrys może położyć się w środku.
5. Zanim Ozyrys zdoła się wydostać ze skrzyni, słudzy Setha szybko ją zatrzaskują i wrzucają do Nilu.
6. Izyda szuka swojego zaginionego męża. W Byblos znajduje skrzynię zaklinowaną w gałęziach drzewa.
7. Izyda ukrywa Ozyrysa na mokradłach, ale Seth dowiaduje się o jej czynach i postanawia odnaleźć miejsce gdzie leży jego brat.
8. Odnajduje go i tnie na 13 kawałków, które ukrywa w różnych częściach Egiptu.
9. Wiernej żonie udaje się odzyskać 13 kawałków.
10. Składa ciało z powrotem w jedną całość i nasącza je olejkami i perfumami. Potem owija je bandażami. Oto on objawia się niemal odrodzony.
11. Następnie ona pokłada się z nim i poczynają syna, Horusa, Sokoła, który pewnego dnia pomści swego ojca, odtąd Króla Umarłych.
Wówczas jeszcze należy do historii dobrać odpowiednie obrazki. Poniższe ekrany powinny w tym pomóc.

Jeśli wszystko wykonasz poprawnie, otrzymasz od kapłanki talizman. Zabierz go i korzystając z mapy udaj się na plażę w jej prawym dolnym rogu. Odszukaj tam chłopca łowiącego ryby i po krótkiej rozmowie daj mu talizman otrzymany od kapłanki. Dzięki temu jego połowy będą obfite. Dostaniesz od chłopca kamienny obraz, a z sieci zabierz jeszcze wyłowioną właśnie wagę. Ponownie skorzystaj z mapy i leć na małą wyspę poniżej Świątyni Wysokiego Kapłana.

Wejdź schodami do góry i dojdź do skrzyni. Przyłóż otrzymany kamienny obraz do twarzy bogini znajdującej się właśnie na tej skrzyni. Jej wieko lekko się odsunie, zabierz 10 piór. Twoje zadanie polega na znalezieniu najcięższego pióra. By to zrobić, przejdź na lewo od skrzyni i na kolumnie powieś starą wagę, wyciągniętą z sieci. Musisz po kolei zważyć wszystkie pióra, eliminując najlżejsze. Jest to element losowy, więc kolor piórka w każdej grze jest inny. Gdy już dowiesz się, które piórko jest najcięższe, zabierz je ze sobą, a resztę odłóż do skrzyni.

Wracaj do Świątyni Wysokiego Kapłana i idź do samego końca tam gdzie znajdują się dwa postumenty. Na tym z lewej połóż piórko, natomiast z prawej krzyż Ankh. Ptak Bennu poprowadzi duszę faraona do Krainy Zmarłych i z powrotem. Wróć do swojego przewoźnika i opowiedz mu o swoim sukcesie. Udaj się ponownie do małej jaskini na wyspie Świątyni Wysokiego Kapłana, gdzie był krzyż Ankh. Stań przed pustym pudełkiem po krzyżu i użyj swojego pudełka ze Skarabeuszem. Opuścisz tą dziwną krainę i wrócisz do miejsca, skąd przybyłeś.

Wróć przez portal. Niestety czeka Cię przykra niespodzianka. Będą czekać na Ciebie strażnicy wraz z ich przywódcą. Okaże się także, że pojmali oni Twojego przyjaciela Targui. Gdy porozmawiasz z przywódcą, weź kryształową czaszkę i zajrzyj w jej oczodoły. Zostaniesz przeniesiony do dziwnego świata. Twoje pierwsze zadanie polega na odszukaniu Delfina.

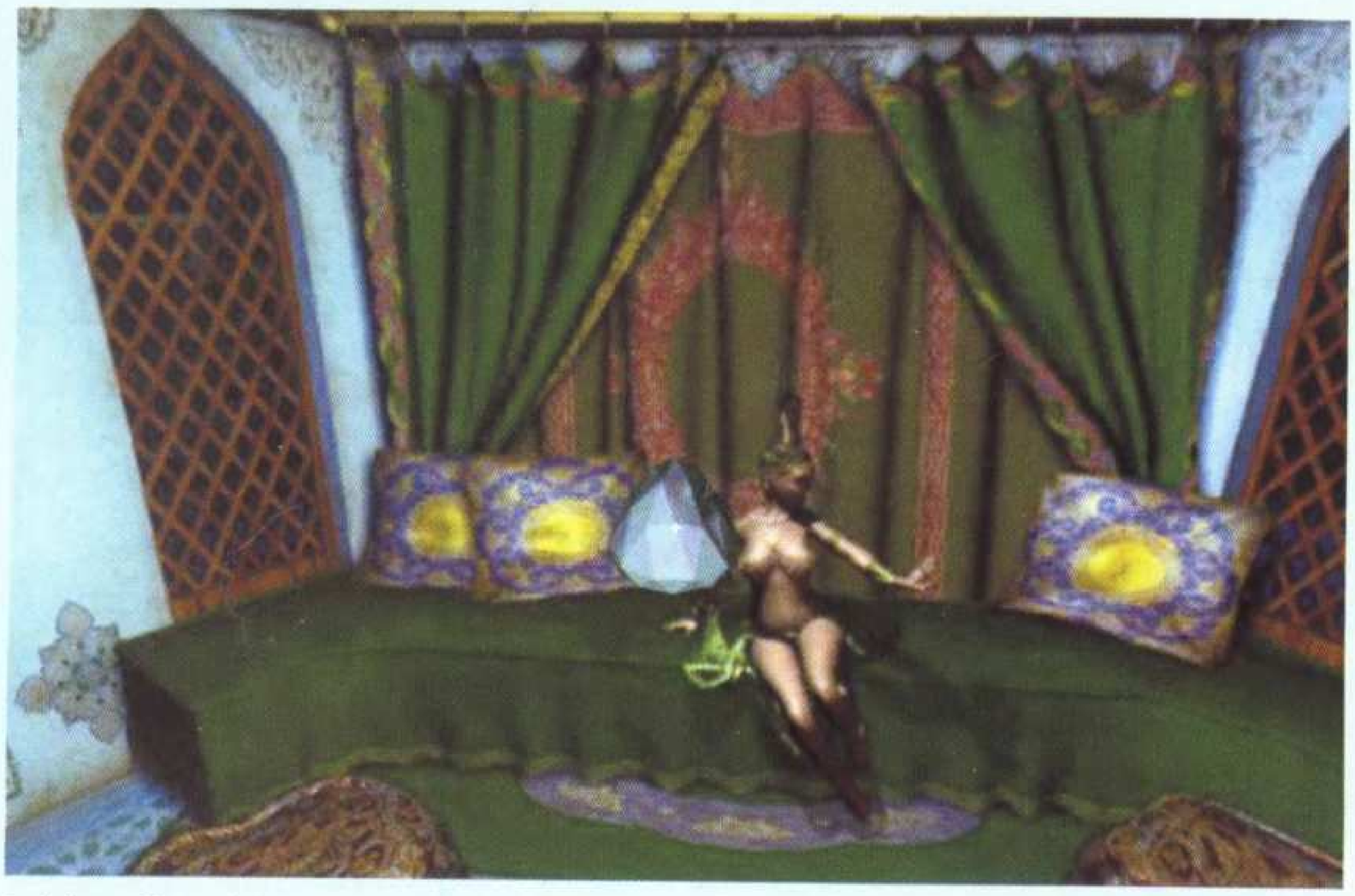
Gdy go znajdziesz, dowiesz się w jakiej kolejności musisz przechodzić przez drzwi w labiryncie korytarzy, by dostać się do dalszej części gry. Po rozmowie z Delfinem, dowiesz się o pierwszych drzwiach, zanotuj tę informację. Następnie musisz odszukać kulę z korytarzem i wejść w nią. Pochodź po korytarzach, gdyż znajomość terenu będzie Ci za chwilę potrzebna. Wyjdź przez drzwi i wróć do Delfina. Gdy się odwrócisz, powinieneś zobaczyć kulę z obrazem portalu. Gdy go wybierzesz, wrócisz z powrotem do sali z portalem.

Porozmawiaj z przywódcą i gdy pójdzie zerknij na wizerunek faraona, znajdujący się na kolumnie. Obudzi się i zada Ci pytanie, na które będziesz znał odpowiedź, dzięki temu, że wcześniej zwiedziłeś korytarze. Po rozmowie z nim otrzymasz dziwny przedmiot, który wisi na pobliskiej ścianie. Przedmiot ten pozwala na teleportowanie się w inne miejsca. Najpierw wybierz grot włóczni. W miejscu gdzie wisiał ten przedmiot otworzyło się nowe przejście. Widać śnieg.

Udaj się w tym kierunku. Po sekwencji filmowej wejdź do wnętrza jaskini. Wpadniesz do jej środka, ale to było nieuniknione. Upadek był na tyle ciężki, że Twój duch opuścił ciało. Poruszasz się więc teraz jako duch. Najpierw wejdź do jaskini po prawej stronie leżącego ciała. Musisz wejść do środka, jest tam bardzo ciemno, więc zadanie nie będzie łatwe. Należy odnaleźć drewnianą płytę z otworem i na niej użyć patyka by rozniecić ogień. Mając już światło zerknij na ścianę. Po jednej stronie zobaczysz 3 postacie wilków, po drugiej dwie. Najpierw wybierz pierwszego z prawej i pierwszego z lewej. Stoczą ze sobą pojedynek, jeden zginie. W zależności od tego, który przeżyje, wybieraj następnego z przeciwnej grupy, tak by na końcu został biały wilk. Biały wilk musi przeżyć, by mógł wskazać Ci ukryte przejście. Pójdź za nim.

Dostaniesz się na kolejną wyspę, a w zasadzie na szereg mniejszych wysepek. Udaj się w kierunku tygrysa krążącego wokół niewielkiej białej skałki. Po drodze zabierz konar drzewa znajdujący się po lewej stronie brzegu. Gdy dojdziesz do bez suchego drzewa, połóż konar, tak byś mógł wejść do góry. Suche drzewo złamie się przenosząc Cię na drugą wysepkę. Nadal idź w stronę tygrysa, zabierając po drodze kamień oraz kij. Poczekaj aż tygrys będzie na wysokości białych głazów i rzuć w niego kamieniem. Zwierz skoczy w Twoim kierunku, lecz zginie w ruchomych piaskach. Trzymając się lewej strony idź do wielkiego głazu leżącego na brzegu. Użyj kija by zrzucić go do wody i wykorzystując go jako pomost przejdź na kolejną wysepkę. Idź w kierunku łowiącego niedźwiedzia do momentu, aż usłyszysz za plecami warczenie czarnego wilka. Zatrzymaj się i odwróć w jego stronę. Spójrz na lewo. Zobaczysz skalną bramę – wejdź w nią. Idź tak długo, aż dojdziesz do białego, wyjącego wilka. Poczekaj aż skończy się walka i wróć do niedźwiedzia. Po drodze zabierz długi, drewniany pręt. Niedźwiedzia zostaw w spokoju. Obok skalnej bramki, którą uciekłeś przed wilkiem jest polana. Udaj się na nią i na jej brzegu użyj pręta na występie skalnym. W ten sposób wykonasz coś w rodzaju skoku o tyczce. Na kolejnej wysepce idź na przeciwległy brzeg. Zepchnij leżący tam pień drzewa, by popłynąć do skalnej wyspy. Nad nią znajduje się komnata. Wejdź na sam szczyt przy użyciu spiralnych schodów i zerknij w górę. Kliknij na komnatę, a zostaniesz wciągnięty do jej środka.

Ze środka zabierz wyrzutnię włóczni i kryształową czaszkę. Ponownie zostaniesz przeniesiony do innego świata. Poszukaj Delfina, by uzyskać informacje o kolejnych drzwiach. Następnie znajdź kulę, która zaprowadzi Cię z powrotem do komnaty. Opuść komnatę i wracaj w dół. Mijając skały uważnie je obserwuj. Na jednej z nich



będzie znajdować się wizerunek wilka. Kliknij na niego, by wrócić do jaskini.

Kolejnym Twoim zadaniem jest odnalezienie jaskini z biegającymi po ścianach odbiciami sarny, jelenia, antylopy i bawoła. Jaskinia ta znajduje się po drugiej stronie strumyka. Weź włócznię i stań na kamiennej płycie. Musisz trafić każde ze zwierząt reprezentujące cztery żywioły: wodę, ogień, powietrze i ziemię. Mając cztery symbole możesz wracać do swego ciała. Przy ciele znajdują się miejsca na każdy z symboli. Musisz je ułożyć odpowiednio:
Serce ognia – połóż przy lewej nodze
Serce wody – połóż przy prawej ręce
Serce powietrza – połóż przy lewej ręce
Serce ziemi – połóż przy prawej nodze

Po wskrzeszeniu ciała możesz udać się do wyjścia z jaskini. Tam przekaż włócznię i znowu trafisz do sali z portalem czasu. Ponownie weź urządzenie do teleportowania i tym razem wybierz balon. Znajdziesz się na Bliskim Wschodzie.

Znajdziesz się w dzbanie. Zdejmij wieko. Usłyszysz kota i kupca. Zdejmij wieko z sąsiedniego dzbana, dzięki czemu kot będzie mógł poczęstować się rybami. Udaj się na wprost i w prawo. Weź leżący tam kamień. Rozejrzyj się w poszukiwaniu drabiny. Zobacz także gdzie jest balkon. Będziesz musiał wziąć drabinę i przystawić ją do balkonu. Musisz działać szybko, więc kamieniem wyceluj w palmę znajdującą się w przeciwległym końcu dziedzińca. Odwróci to uwagę strażnika, dzięki czemu będziesz mógł zrealizować dalszy plan. Po drabinie wejdź na balkon. Przyłączy się do Ciebie także kot, który jest Ci wdzięczny za rybki. Niestety narobi hałasu, więc musisz działać szybko. Uciekaj w drzwi znajdujące się na wprost. Okaże się, że trafisz do córki kupca, która ukryje Cię pod łóżkiem. Natychmiast się w niej zakochujesz. Otrzymujesz zadanie – zdobyć czarną różę z ogrodu czarodzieja.

Akcja przenosi Cię do ogrodu czarodzieja. Najlepiej w nim się poruszać wzdłuż murów. Znajdujesz się w pobliżu dwóch waz z płonącym ogniem. Udaj się na górę, tam znajdziesz drewniany pręt. Wyjdź z bramy i idź w lewo wzdłuż murów. Po drodze miniesz buduar hurysy. Nie zatrzymuj się, lecz idź dalej w stronę basenu. Po lewej stronie znajduje się bananowiec. Przy użyciu pręta strąć banana i podaruj go małpce bawiącej się po drugiej stronie basenu. Chętnie go weźmie, w zamian pozostawiając 3 kolorowe patyki. Zabierz je wszystkie i idź dalej wzdłuż muru, aż dojdziesz do białych skał tworzących dziedziniec. Tam znajduje się smok. Po lewej stronie znajduje się perłowa kula, weź ją. Cofnij się i idź do altany, tam znajdziesz miejsce, do którego idealnie będzie pasować zdobyta właśnie kula. Przeniesie Cię do kolejnej zagadki.

Zadanie jest proste. Musisz przeprowadzić Jednorożca przez labirynt, posługując się czterema magicznymi kamieniami. Kamienie te powodują zmianę kierunku ruchu. Oto podpowiedź:
niebieski – czwarta wieża, trzecie skrzyżowanie
żółty – druga wieża, na dole pod palmą
fioletowy – pierwsza wieża, pierwsze skrzyżowanie
zielony – oczko na prawo od pierwszej wieży, między palmami
Prawidłowe ułożenie prezentuje poniższy obrazek

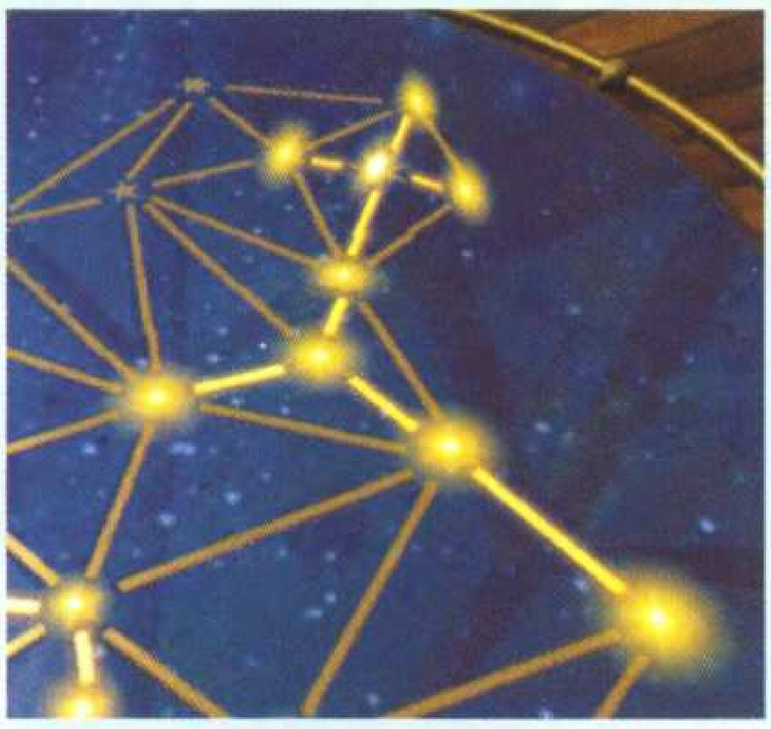
Pomyślne rozwiązanie zadania spowoduje, że otrzymasz róg jednorożca i wrócisz do altany. Cofnij się do dziedzińca ze smokiem. Jak się dokładnie przyjrzysz, zobaczysz otwór w skrzynce. Jeśli włożysz róg do tego otworu, spowodujesz opadnięcie klatki i zamknięcie w niej smoka. Wówczas spokojnie możesz wejść do końca dziedzińca i zabrać z wnęki szkatułkę z kamieniami szlachetnymi.

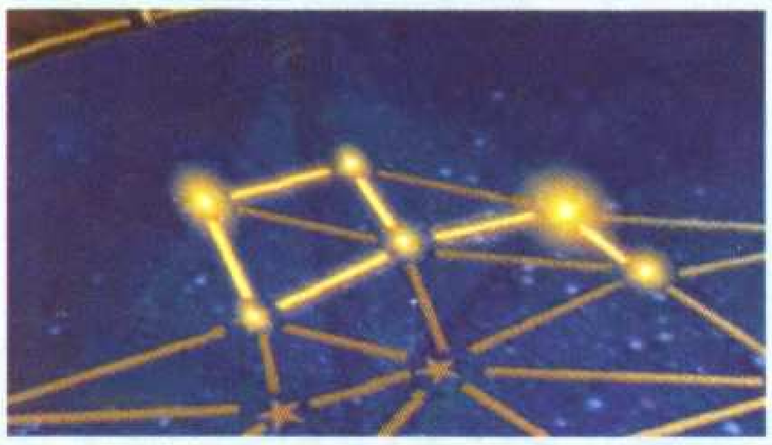
Następne zadanie polega na znalezieniu trzech buduarów. Najlepiej odnaleźć je rozpoczynając wędrówkę od dużej wieży znajdującej się pośrodku ogrodu. Tam znajdź schody prowadzące na podest biegnący wzdłuż muru. Jeśli pójdziesz w lewo schodami w dół trafisz do pierwszego buduaru. Gdy będziesz chciał wejść pojawi się strażnik. Daj mu zielony patyczek, a odejdzie. Wówczas będziesz mógł wejść do środka. W zamian za szmaragd otrzymasz mapę. Idąc schodami w prawo dojdziesz do drugiego buduaru. Czynności są takie same, tylko pałeczka niebieska, a kamień to szafir. Otrzymasz w zamian klucz. Ostatni buduar, to ten, który mijałeś na początku. Daj czerwony patyk i rubin by otrzymać drugi klucz. Następnie możesz udać się do dużej wieży.

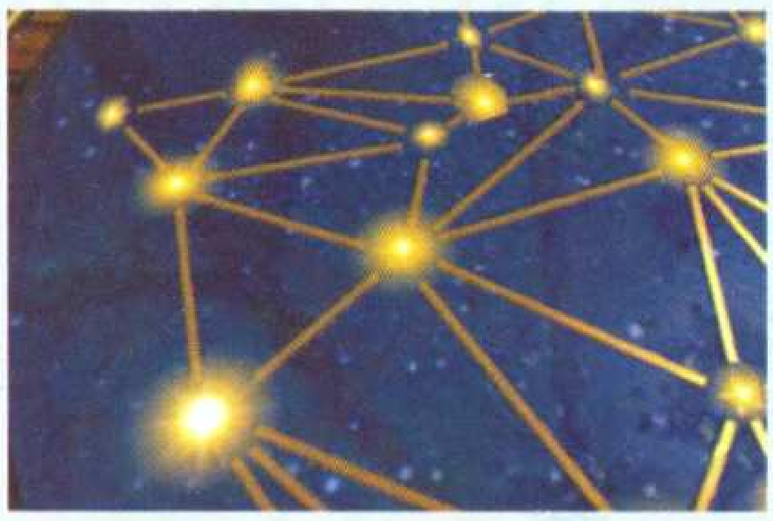
Kluczem otwórz bramę w dużej wieży pośrodku ogrodu. Pojawi się strażnik wieży, który zaproponuje Ci grę. Jej zasady są proste. Zobacz na mapę.

Pokazana na niej jest droga do szczytu wieży. Twoje zadanie polega na tym, by być na górze przed strażnikiem. Na niektórych szczebelkach znajdują się rysunki. Księżyc lub słońce wystrzeliwuje Cię w górę. W ciągu jednego ruchu możesz pokonać maksymalnie sześć stopni. Uzależnione jest to od tego, w którym momencie każesz małpce rzucić orzechem. Robisz to na pojawiającym się monitorku, wciskając czerwony przycisk.

Jeśli już szczęśliwie dojdziesz na szczyt wieży przed strażnikiem, skorzystaj z drugiego klucza. Na górze użyj latającego dywanu, który przeniesie Cię na balkon pałacu czarodzieja. Wejdź do środka, lecz uważaj na węże. Weź do ręki kij i idź naprzód. Po chwili znajdziesz się w komnacie, z której możesz wyjść tylko po rozwiązaniu zagadki, która jest najtrudniejszą w całej grze. W oknach komnaty znajdują się 4 konstelacje gwiazd oraz jedna ukryta w wizerunku węża. U dołu znajduje się mapa nieba. Zadanie polega na przeniesieniu wszystkich 5 konstelacji na mapę, zapalając po kolei gwiazdy. Jeśli poprawnie zaznaczysz daną konstelację to zapali się ona w całości (pojawią się żółte kreski między gwiazdami). Poniższe obrazki ułatwią zadanie. Pierwszy z nich to smok.







Gdy wszystkie gwiazdy zostaną zapalone, po chwili znikną i zapali się tylko jedna. Pozostanie już tylko wskazanie najkrótszej drogi od tej gwiazdy do głowy węża.

Wówczas będziesz mógł opuścić komnatę i udać się do pokoju czarodzieja. Węże oczywiście nie będą już stały na Twej drodze. Podejdź do szafki z szufladkami. Spójrz na dół, gdzie jest jeden rząd szufladek z czterema różnymi symbolami. Spójrz teraz na górne rzędy. W każdym z nich są zaznaczone te szufladki, które musisz wysunąć. Każda szufladka oznaczona jest jednym z czterech rodzajów trójkąta i otwarta lub zamknięta działa tylko na szufladki o tym samym symbolu. Jest to bardzo łatwe zadanie, wystarczy trochę poklikać. Gdy już uda Ci się je ułożyć, usłyszysz dźwięk oznaczający otwarcie blokady dolnego rzędu szufladek. Z każdej po kolei zabierz znajdujący się w niej przedmiot. Gdy to już zrobisz szafa odwróci się, udostępniając kolejną łamigłówkę. Wystarczy, że wysuniesz szuflady w następującej kolejności:
trzecia od lewej w czwartym rzędzie
trzecia od lewej w pierwszym rzędzie
czwarta od lewej w drugim rzędzie
pierwsza od lewej w pierwszym rzędzie.

Z otwartej skrytki zabierz tabernakulum. Użyj lampy. Przywołasz Dżina, od którego otrzymasz upragnioną różę. W skrytce pojawi się także czaszka. Dzięki niej przeniesiesz się ponownie do innego wymiaru. Odszukaj w nim Delfina, od którego dowiesz się o ostatnich 2 kombinacjach drzwi. Następnie wróć do komnaty czarodzieja, wybierając odpowiednią kulę. Stamtąd wracaj do sali z portalem czasu. Możesz spróbować wcisnąć ostatni guzik na urządzeniu do teleportowania, ale ten jest niestety zepsuty.

Użyj więc czaszki by przenieść się do innego świata. Znając już wszystkie kombinacje drzwi, możesz odszukać wejście do korytarzy. Twoje zadanie polega na wchodzeniu przez poszczególne drzwi w kolejności, jaką podawał Ci Delfin. Oto podpowiedź:
pierwsze w lewo
trzecie w prawo
czwarte w lewo
trzecie w lewo
pierwsze w prawo
szóste w lewo

Jeśli wszystko pójdzie dobrze, zostaniesz przeniesiony do kolejnej krainy. Spotkasz tam dwoje staruszków. Ten etap jest dość trudny, jeśli nie korzystać z podpowiedzi, gdyż złe pytanie powoduje rozpoczęcie całej scenki od początku. Jeśli chcesz szybko przez nią przebrnąć musisz postępować według poniższych wskazówek:
1. Podejdź do kobiety.
2. Wybierz ikonę przedstawiającą staruszków.
3. Podejdź do mężczyzny i poczekaj aż zacznie mówić
4. Wybierz ikonę przedstawiającą czaszkę.
5. Wybierz ikonę przedstawiającą Ciebie
6. Wybierz ikonę przedstawiającą ziemię
7. Podejdź do kobiety i poczekaj aż zacznie mówić.
8. Wybierz ikonę przedstawiającą kulę ze strzałkami.
9. Wybierz ikonę z darem.

Wówczas, nie odzywając się, idź wzdłuż brzegu jeziora i gdy będziesz mógł wskocz do wody. Stamtąd zabierzesz dar. Wracaj do rzeczywistości. Po krótkiej scence użyj daru i przenieś się w inny wymiar. Tam odszukaj Delfina i skorzystaj z kuli, która przeniesie Cię na pustynię Hoggar.

Na dachu jednego z namiotów znajdziesz latarkę. Weź ją i użyj na strażniku pilnującym namiotów. W namiocie znajdziesz związanego Targui. Ogłuszonemu strażnikowi zabierz nóż i znajdujące się przy pasie kluczyki do samochodu. Nożem oswobodź Targui. Po lewej stronie nieprzytomnego strażnika, na słupie, znajdują się kluczyki od samochodu. Musisz je także zabrać. Porozmawiaj z Targui o ucieczce i użyj kluczyki na odkrytym samochodzie z karabinem maszynowym. Pozostanie już tylko szybka ucieczka i oto koniec przygody. ❐

NA SKRÓTY

MAX PAYNE

Zmiana szybkości strzału
Wciskając [1] z klawiatury numerycznej podczas strzału następuje zwolnienie akcji. Wciśnięcie [7] z klawiatury numerycznej powraca do normalnej szybkości.

Zmiana postaci
Wciskając podczas gry [9] lub [3] z klawiatury numerycznej możesz przełączać się między postaciami. Uważaj jednak, gdyż nie zawsze druga postać ma niezbędną w danej chwili broń.

Zmiana poziomu
Wciskając [0] z klawiatury numerycznej możesz się teleportować w różne miejsca na danym poziomie.

COLOBOT

Naciśnij [Ctrl] + [Esc] i wpisz:
winmission – wygrywasz misję
nolimit – nieśmiertelność
allmission – odkrywasz wszystkie misje
fullenergy – ponownie ładuje energię wybranego przedmiotu

KOHAN AHRIMAN'S GIFT

Wciśnij [Enter] a następnie wpisz dowolne z poniższych kodów:
demons – wygrywasz misję
rentakohan – losowy Kohan Amulet
pyrite – złoto
scene 24 – pokazuje całą mapę
goons – kompania oszustów
show fog – pokazuje całą mapę oraz wszystkie jednostki
more peons – zwiększa limity produkcji
im gonna rush – zwiększa limity firmy
wooden rabbit – szybkie budowanie

CODENAME: OUTBREAK

Podczas gry naciśnij [~], by przywołać konsolę. Wówczas wpisz:
xenux – zdrowie
Aby ulepszyć swoją postać, musisz zmienić odpowiednie wpisy w pliku **PICSTEAM\TEAM.INI** który znajduje się w katalogu z grą.
Możesz poprawić następujące parametry: **Rank, Experience, Speed, Reaction**. Wcześniej, na wszelki wypadek zrób kopię edytowanego pliku.

PROJECT EDEN

Uruchom grę z parametrem **„-cheat"** (np. C:\ProjectEden\Eden.exe -cheat). Wówczas podczas gry, kliknij prawym przyciskiem myszki, by przywołać menu. W nim kliknij na [!] znajdujący się wewnątrz trójkąta w dolnym prawym rogu ekranu, by uaktywnić tryb oszustw.

F22 LIGHTNING 3

Aby użyć poniższego triku wciśnij [Ctrl] + [Enter] i wpisz małymi literami poniższe kody potwierdzając klawiszem [Enter]:
the truth is out there – nielimitowana amunicja
fight the future – uzupełnienie aktualnej amunicji
black oil – zatankowanie
trust no one – nieśmiertelność
i want to believe – brak możliwości rozbicia się
this isnt happening – uzdrowienie
ghostpit – niewidzialność
i am the one – nielimitowana energia

TR

COMANCHE 4

Wszystkie poziomy
Aby mieć dostęp do wszystkich poziomów musisz jako imię wpisać **WolfBlitz**.

AQUANOX

Rozpocznij grę z parametrem **„-redrum -stendek"**. Wówczas podczas gry będziesz mógł skorzystać z następujących ułatwień:
[F7] – nieśmiertelność
[F8] – nieśmiertelność
[F10] – automatyczne zakończenie misji
[F11] – manualne zakończenie misji
[F12] – zakończenie misji niepowodzeniem
Możesz także otworzyć katalog aquanox/dat/sav i znaleźć plik **player_start.des**. W nim możesz zmienić wartość początkową Twoich zasobów np. na **999999**.

Zebrał i opracował: Arkadiusz Matczyński, e-mail: rip@sgk.com.pl

PRZEKRĘTY – EUROPA UNIVERSALIS 2

Ciągoty do matactwa nie są chlubnym osiągnięciem naszych indywidualności, o czym nie trzeba przekonywać bywalców tutejszej rubryki. Zdarzają się jednak programy z irytującą wręcz konstrukcją fabuły albo z tak nielogicznym systemem – o grach strategicznych mowa – kiedy ewentualność przekrętów po prostu ułatwia graczowi życie.

„Europa Universalis 2" to elita, tak logiki, jak porządku i dobrego smaku. Wprost rzuca się w oczy, że szwedzki zespół, który zafundował nam ten program, duchowym rodowodem sięga dalej niż wypalenie fajki pokoju z wodzem Apaczów przez pradziadka.

Gra bywa trudna, ale to jej zaleta przecież. W sferze politycznej sama uwzględnia matactwo, jako narzędzie kreowania pewnego – wygodnego dla Gracza – stanu rzeczy, ale to immanentna cecha polityki przecież. To samo dotyczy handlu. Autorzy są tego świadomi i świadomie dają Graczom pole do popisów – nieświadomie odbierając chleb „przekrętom", którym zostaje udzielanie nieśmiałych rad, z kantowaniem nie mających nic wspólnego.

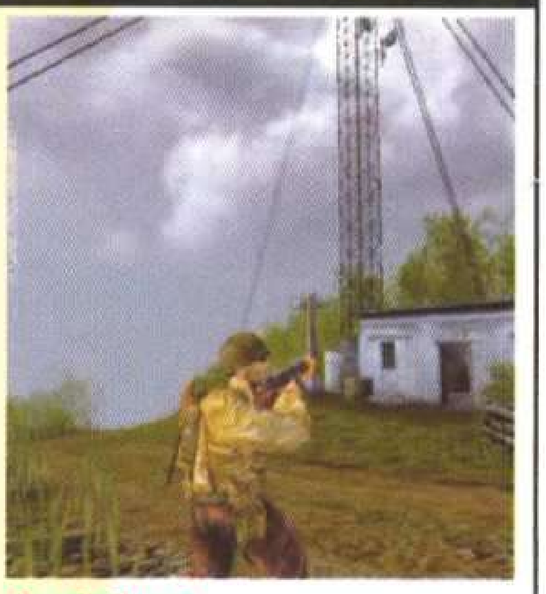
A więc: myśl intensywnie, kiedy zawierasz sojusze. To nie miłość na całe życie, ale chwilowy związek, w którym Twój sojusznik ma za Ciebie odwalić brudną robotę, a Ty

IKI

EARTH 2150 THE MOON PROJECT

Podczas gry wpisz: **„Cheater 1"**. Wówczas możesz użyć poniższych kodów:
ByeBye – pomijasz scenariusz
MoneyForNothing # – zwiększa limit pieniędzy, o wartość #
Limit_Up # – zwiększa limit jednostek o wartość #

DEADLY DOZEN



cheatcheat – aukatywnienie kodów
ammo – nieograniczona amunicja
godmode – nieśmiertelność
fly – latanie
invis – niewidzialność
winmission – pomyślne zakończenie misji
losemission – niepomyślne ukończenie misji
stats – statystki gry
ac919 – nieśmiertelność, nielimitowana amunicja, tryb latania
hitlermode – przeciwnicy nie umierają

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

Uruchom grę z dodatkowymi parametrami **„+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1"**

Przykład:
„c:\gry\medal\mohaa.exe" +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1
Następnie w trakcie gry single player naciśnij [~] i wpisz poniższe kody:
dog – nieśmiertelność
fullheal – uzdrowienie
wuss – broń i amunicja
noclip – przechodzenie przez ściany
notarget – brak celu
listinventory – lista wyposażenia
tele [x y z] – teleport do podanych współrzędnych
coord – podaje bieżące współrzędne
health # – ustawia zdrowie, gdzie **#** to dowolny numer
kill – popełniasz samobójstwo
giveweapon weapons/„[nazwa]".tik – daje broń z listy poniżej

Lista dostępnych broni:
colt45
m2frag_grenade
p38
steilhandgranate
m1_garand
kar98
shotgun
bazooka
panzerschreck
bar
mp44
thompsonsmg
mp40
springfield
kar98sniper

STAR WARS GALACTIC BATTLEGROUNDS

Wciśnij [Enter] i wpisz:
SIMONSAYS – Simon zabójca
DARKSIDE1 – zabija gracza 1
DARKSIDE2 – zabija gracza 2
DARKSIDE3 – zabija gracza 3
DARKSIDE4 – zabija gracza 4
DARKSIDE5 – zabija gracza 5
DARKSIDE6 – zabija gracza 6
DARKSIDE7 – zabija gracza 7
DARKSIDE8 – zabija gracza 8

CAPITALISM 2

Podczas gry przytrzymaj klawisz [Shift] i wpisz **6789** aby włączyć **„cheat mode"**.
Poprawne wykonanie tej czynności spowoduje wyświetlenie wiadomości. Wówczas możesz skorzystać z następującej kombinacji:
[alt]+[C] – 10.000.000 dodatkowej kasy

SKOKI NARCIARSKIE 2002

Dodatkowa kasa
Wejdź do gry, wybierz opcję „Zawodnicy", a następnie „Nowy". Stwórz nowego skoczka o dowolnych parametrach. Następnie wróć na główny ekran gry, wejdź w menu kariery, wybierz dowolny z trybów rozgrywki, do kariery dodaj nowo stworzonego gracza. Po ukazaniu się menu z ilością pieniędzy u dołu wpisz szybko: **gimmemoney**. Dzięki temu otrzymasz 2.000.000$, najlepsze narty, kombinezon, udoskonalone cechy zawodnika. Po wpisaniu kodu nazwisko skoczka zostanie zmienione na „Wim Bumm".

Super zawodnik
Wejdź do gry, wybierz opcję „Zawodnicy", a następnie „Nowy". Stwórz nowego skoczka o dowolnych parametrach. Następnie wróć na główny ekran gry wpisz szybko: **telemark** akceptując klawiszem [Enter], *następnie* **highjump** także akceptując klawiszem [Enter]. Wówczas będziesz mógł grać zawodnikiem „Super Burschi", który pojawił się w miejscu stworzonego przez Ciebie. Jest to zawodnik o rewelacyjnych parametrach ze świetnym sprzętem.

zgarnąć profity. Niech on walczy – Ty zajmuj prowincje.

W handlu nie marnuj kupców poprzez wysyłanie ich pojedynczo na chodliwe rynki, z nadzieją, że któryś się zagnieździ. Stosuj uderzenia 3-5 kupcami, na przełomie listopada i grudnia, tuż przed noworocznym podziałem zysków i wykorzystaj okres końca roku, kiedy przeciwnicy nie zdążą Cię wygryźć przed zamknięciem giełdy.

Z pietyzmem dbaj o dobrych dowódców – tak armii lądowej, jak i kapitanów na szlakach morskich. Nie masz ich zawsze ani na zawsze. Jak w prawdziwej historii wielkie indywidualności zdarzają się rzadko, a rola władcy to umiejętne wykorzystanie ich talentu. Pamiętam, grałem Portugalczykami i wysłałem na Morze Chińskie armadę dwudziestu statków, żeby rozprawiły się z piratami uciążliwymi dla moich handlowych misji. Cztery pirackie statki dały mi srogiego łupnia. Innym razem wracający z dalekiej wyprawy, ostatkiem sił ciągnący Vasco da Gama, któremu flota topniała w oczach z wyczerpania, został na Morzu Żółtym zaskoczony przez tego samego dowódcę piratów. Trzy okręty Vasco da Gamy bez własnych strat rozprawiły się z sześcioma pirackimi okrętami. Zrobiłem wielkie oczy i mój młodzieńczy szacunek dla wielkiego odkrywcy wzrósł niepomiernie.

Jeśli chodzi o kraje kolonialne, to nadarza się okazja na prawdziwy przekręt, nie psujący zresztą urody „Europy Universalis 2". Kłopoty z założeniem kolonii i jej utrzymaniem do przekształcenia w metropolię miejską, można nieco ograniczyć. Otóż fakt czy nam się uda z kolonistami, opatrzność programowa zatwierdza nie w momencie ich przybycia na miejsce, lecz w chwili, gdy każesz zesłańcom udać się w daleką drogę do jakiegoś Pernambuco. Wystarczy zrobić save przed wysłaniem biedaków na stracenie i poczekać na efekt. Można tak aż do skutku, ale zabawne to jest przy jednej kolonii – kiedy amfiteatr politycznych i geograficznych zdarzeń nablera rozmachu, na jaki naprawdę stać „Europę Univesralis 2", problem jednego kolonisty wart jest tyle, ile był wart w rzeczywistosci.

Vicor

PRZEBOJE ROKU 2001

PRZEBOJE ROKU

Jak co roku, znów spotykamy się na marcowym rozdaniu nagród za najlepsze gry minionego roku. Tym razem poszliśmy na całość i korzystając z faktu, iż są to pierwsze nagrody za produkcje z nowego już wieku (i milenium), postanowiliśmy zmienić nazwę naszych redakcyjnych nominacji, przemianowując je na Światowidy. Przyznacie, że brzmi to bardziej elegancko, niż Złote Dyski. I jakby bardziej pasuje do naszego magazynu. Nazwę Hitki oczywiście pozostawiliśmy bez zmian.

Gwoli formalności przypominamy, iż nagrodę Czytelników ŚGK przyznajemy w dwóch kategoriach, tj. polskiej i zagranicznej, natomiast nagrodę redakcyjną – w jedenastu: najlepsza gra strategiczna, RPG, przygodowa, zręcznościowa, symulacyjna i logiczna, najlepszy dodatek/rozszerzenie, najlepszy multiplayer, najlepsza firma, a także kompromitacja roku i najgorsza gra roku. Zapraszamy do lektury.

KULISY NASZEGO PLEBISCYTU

W roku 2001 wydaliśmy dwanaście numerów ŚGK, licząc od 2/01 do 1/02, w których opublikowaliśmy 167 recenzji oraz 60 tzw. wznowień (zaznaczamy tu, iż nie były to wszystkie gry dostępne wówczas na rynku). Wśród nich znalazły się 64 zręcznościówki, 60 strategii, 18 przygodówek, 12 RPG, 9 symulacji i 4 gry logiczne. Wśród zachodnich wydawców pozycję utrzymał Electronic Arts (17 premier), drugie miejsce zajął ex aequo Eidos i Ubi Soft (po 12 premier), a trzecie Infogrames i Joowood (po 9 premier). Ze smutkiem konstatujemy, iż tacy giganci, jak Microprose, Blue Byte czy Microsoft „zaszczycili" nas ledwie dwiema premierami na rok każdy, zaś LucasArts i Blizzard – tylko po jednej. Wśród recenzowanych gier znalazło się także 10 pozycji krajowych. Jednocześnie dokładnie tyle samo gier zachodnich nie znalazło swoich polskich dystrybutorów. W liczbie 167 tytułów aż 93 wydano w polskiej wersji językowej, a tylko 74 wyłącznie w wersji oryginalnej. Jest to zasadnicza zmiana w porównaniu z rokiem ubiegłym, gdzie stosunek ten wynosił odpowiednio 54:106.

Spośród wspomnianych 167 gier najpierw wyłoniliśmy 45 półfinalistów. Gry ocenialiśmy w maksymalnym składzie (a więc włącznie ze stałymi współpracownikami redakcji ŚGK). Pod uwagę braliśmy grywalność, atrakcyjność fabuły, nowatorstwo rozwiązań i pomysłów, jakość oprawy audiowizualnej, długość grania, powtarzalność (w końcu gry nie są na raz!), cenę oraz wersję językową. No i własne, subiektywne „widzimisię". Głosowanie było tajne, a wyniki policzono komisyjnie.

Do finału przeszły 24 tytuły (głosowanie na najgorsze produkcje przebiegało osobno). Wśród nich znalazło się: 9 gier firmy Play It (3 zwyciężyły), 7 – IM Group (3 zwyciężyły), 4 – CD Projekt (2 zwyciężyły) oraz 3 – LEM i 1 – L.K. Avalon.

Gdyby zsumować wszystkie nominacje i wszystkich zwycięzców ze wszystkich kategorii, tak w Hitkach, jak i w Światowidach, okazałoby się, iż najbardziej przebojowym numerem w minionym roku był ŚGK 10/01 (7 gier), ŚGK 1/02 (5 gier) i ŚGK 5/01 (4 gry).

Na koniec jeszcze dwie ciekawostki. Najdroższe gry roku 2001 to „Star Wars Episode 1: Battle for Naboo" (LucasArts/LEM) za 189 zł, „Star Trek: Away Team (Activision/LEM) też za 189 zł i „MS Flight Simulator Profesional Edition" (Microsoft) za 185 zł.

I druga informacja: w minionym roku nasz magazyn ogłosił na swoich łamach 85 konkursów, w których przyznaliśmy nagrody za łączną sumę ponad 100.000 zł. Składało się na nią 907 gier komputerowych, 34 programy i 478 gadżetów (jak koszulki, T-shirty, filmy DVD, a nawet darmowe wejściówki do kina).

Uff...

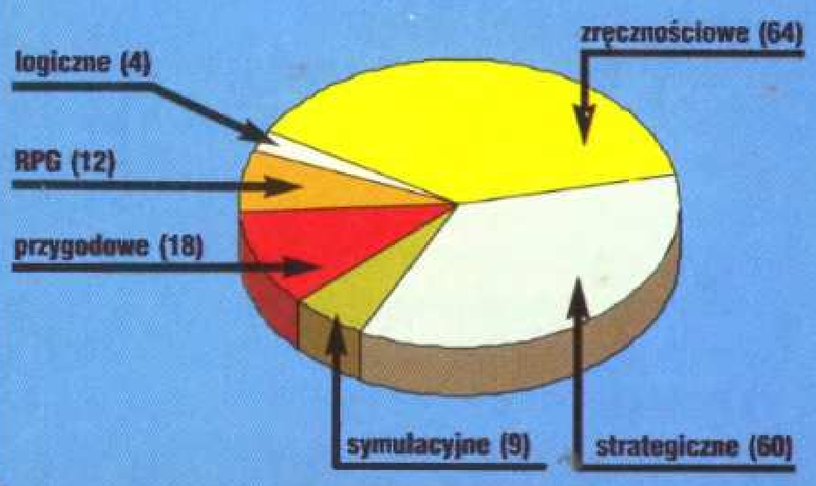
PRZYZNANE WYRÓŻNIENIA W 2001

PLAY IT	★★★★★★★
CD PROJEKT	★★★★
IMG	★★★

LISTA TYTUŁÓW ZAKWALIFIKOWANYCH DO PÓŁFINAŁU

- **Aliens vs Predator 2** – Sierra/Play It
- **Alone in teh Dark 4** – Infogrames/Play It
- **American McGee's ALICE** – Electronic Arts/IM Group
- **Anachronox** – Eidos/IM Group
- **Arcanum** – Sierra/Play It
- **Battle of Britain** – Empire/IM Group
- **Black & White** – Electronic Arts/IM Group
- **Chessmaster 8000** – Mattel/Play It
- **Clive Barker's Undying** – Electronic Arts/IM Group
- **Collin McRae Rally 2.0** – Codemasters/CD Projekt
- **Desperados** – Infogrames/Play It
- **Diablo 2: Pan Zniszczenia** – Blizzard/CD Projekt
- **Disciples** – Strategy First/Coda
- **Empire Earth** – Sierra/Play It
- **Etherlords** – Fishtank/Lemon
- **Europa Universalis 2** – Paradox/CD Projekt
- **Evil Island** – Ubi Soft/Coda
- **Fallout Tactics** – Interplay/CD Projekt
- **Giants: Citizen Kabuto** – Interplay/CD Projekt
- **Głupki z kosmosu** – Xilam/LEM
- **Half-Life: Blue Shift** – Vivendi/Play It
- **Lego Alpha Team** – Lego Media/IM Group
- **Max Payne** – Take 2/Play It
- **Might & Magic 8** – 3DO/IM Group
- **Myst 3: Exile** – Ubi Soft/Play It
- **Nascar Racing 4** – Havas/Play It
- **NHL 2002** – Electronic Arts/IM Group
- **Operation Flashpoint** – Codemasters/IM Group
- **Polska Goola!** – Trecision/Manta
- **Red Faction** – THQ/LEM
- **Return to Castle Wolfenstein** – Activision/LEM
- **Schizm** – L.K. Avalon/L.K. Avalon
- **Sheep** – Empire/IM Group
- **Speedway Championship** – Techland/Techland
- **Starship Troopers** – Hasbro/CD Projekt
- **Startopia** – Eidos/IM Group
- **STW: The Mongol Invasion** – Electronic Arts/IM Group
- **Summoner** – THQ/LEM
- **Tribes 2** – Sierra/Play It
- **Tropico** – Take 2/Play It
- **Twierdza** – Take 2/Play It
- **Ultima Online: Renaissance** – Electronic Arts/IM Group
- **Wrota Baldura: Tron Bhaala** – Interplay/CD Projekt
- **Z: Steel Soldiers** – EON/LEM
- **Zegarmistrz** – Trecision/Manta

PODZIAŁ GATUNKOWY W ROKU 2001



WYDAWCY GIER W ROKU 2001

HITEK

Nagroda czytelników ŚGK za najlepszą grę roku 2001

UWAGA! NAGRODY DLA GŁOSUJĄCYCH!

Podobnie jak co roku, spośród wszystkich biorących udział w plebiscycie na najlepszą grę roku wylosowaliśmy dziesięciu szczęśliwców, którzy otrzymają od nas specjalne nagrody. Są nimi zestawy gier komputerowych – każdy po pięć gier! A oto nazwiska zwycięzców:

Radosław Chmielewski (Kraśnik)
Tomek Jaworski (Biały Bór)
Adam Kubicki (Ostrów Wlkp.)
Piotr Kuropatwa (Pabianice)
Rafał Maksymiuk (Międzyrzecz)
Jacek i Jerzy Małyszko (Pleszew)
Paweł Mówiński (Lublin)
Anna Wanczura (Bydgoszcz)
Krzysztof Waśniewski (Kraków)
Agnieszka Wołyniec (Białystok)

Gratulujemy, nagrody wyślemy pocztą.

ARCANUM
(SIERRA/PLAY IT)

NAJLEPSZA GRA ROKU 2001 W KATEGORII ZAGRANICZNEJ

Przyznajemy, że cieszy nas niezmiernie Wasz wybór, gdyż oznacza, że nie jesteście masą, która nie weryfikuje gier, tylko je bezmyślnie trawi. Wydawałoby się, że tak ambitny tytuł nie ma większych szans na stanie się przebojem roku, a jednak okazało się zupełnie inaczej – według Was, właśnie taka gra ma prawo nosić miano Hitka 2001, co udowodniliście ilością głosów oddanych na ten tytuł. A było tego dwa razy więcej, niż w przypadku pozostałych dwóch finalistów. Oznacza to, że albo cRPG z roku na rok stają się coraz popularniejsze, albo po prostu Wy tworzycie coraz silniejszą elitę wśród graczy?

Na drugim miejscu, co było do przewidzenia, ulokował się „Max Payne", a jak wynikało z Waszych listów, nie wygrał tylko dlatego, że mimo wszystko rozczarowywał. Miała być rewolucja, przełom w grach, arcydzieło, a wyszła bardzo dobra, ale z pewnością nie epokowa gra. Natomiast „Fallout Tactics" od początku chyba skazany był na porażkę – i to z bardzo przewrotnego powodu. Wyraźnie doceniacie tę pozycję, ale chyba uznaliście, że skoro poprzednicy dostali już cały wór nagród, to nic się nie stanie, kiedy tym razem kolejna gra z tej serii będzie tylko wyróżniona, stąd niemal masowo lądowała w Waszych rankingach na trzeciej pozycji.

Recenzja: ŚGK 10/01

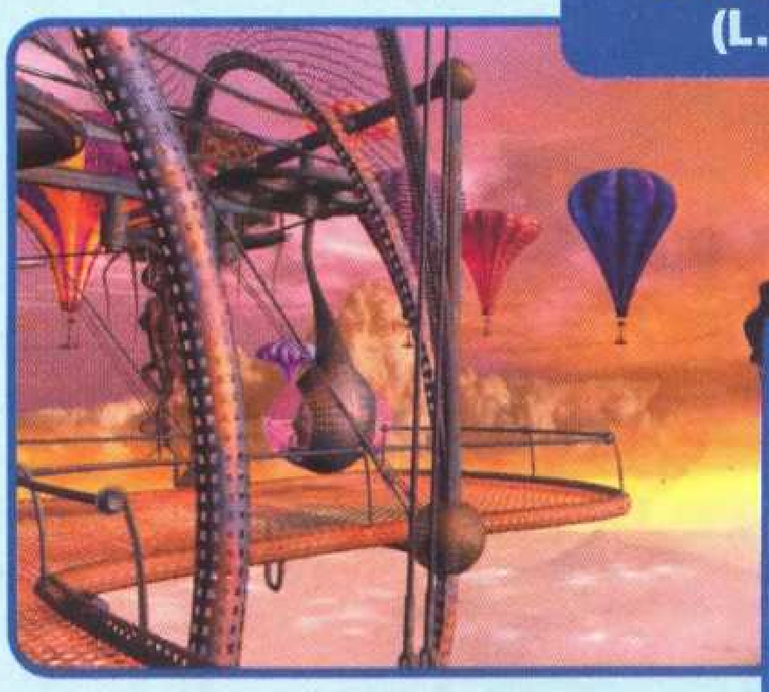
Pozostałe nominacje:
- **Max Payne – Take 2/Play It (ŚGK 9/01)**
- **Fallout Tactics – Interplay/CD Projekt (ŚGK 5/01)**

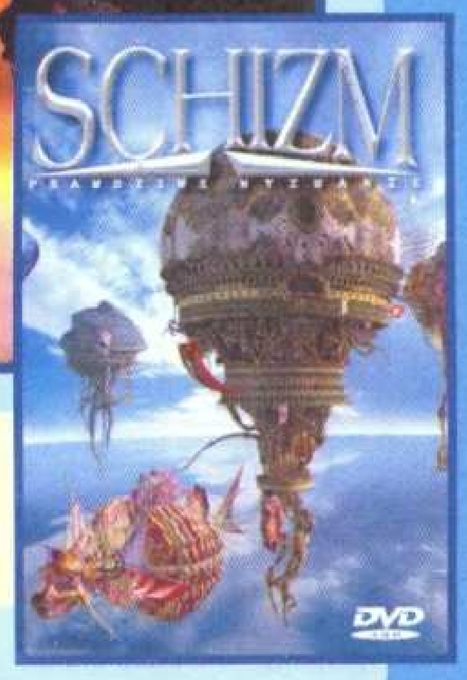
NAJLEPSZA GRA ROKU 2001 W KATEGORII POLSKIEJ

SCHIZM
(L.K. AVALON)

Ta wygrana z pewnością nikogo nie dziwi. Ilość Waszych głosów była po prostu miażdżąca, z czego można wnioskować, że dobra opinia o grze „Schizm" jest po prostu powszechna. I zresztą całkowicie zasłużenie, bowiem gra ta to faktycznie najlepsza produkcja polska w minionym roku, która na dobrych kilka długości odstawiła konkurencję. Co więcej, gra pojawiła się na rynku dokładnie w chwili premiery innej znanej przygodówki pt. „Myst 3" Exile" i naszym oraz Waszym zdaniem wygrała go. Nic tylko być dumnym, że Polak też potrafi!

Pozostałe dwie nominowane gry to także żadne zaskoczenie. Choć ich poziom jest jednak o wiele niższy od superprodukcji Avalonu, to jednak także mają swoich wiernych fanów. To zresztą zrozumiałe, zważywszy, że obydwie gry poruszają dwie najbardziej popularne u nas dziedziny sportu: żużel i piłkę nożną. Przy okazji wypada też pogratulować Mancie, która ledwie niedawno weszła na rynek gier i już potrafiła znaleźć swoje miejsce i wyrobić sobie markę wśród graczy.





Recenzja: ŚGK 10/01

Pozostałe nominacje:
- **Speedway Championship – Techland (ŚGK 10/01)**
- **Polska Goola! – Manta (ŚGK 1/02)**

PRZEBOJE ROKU

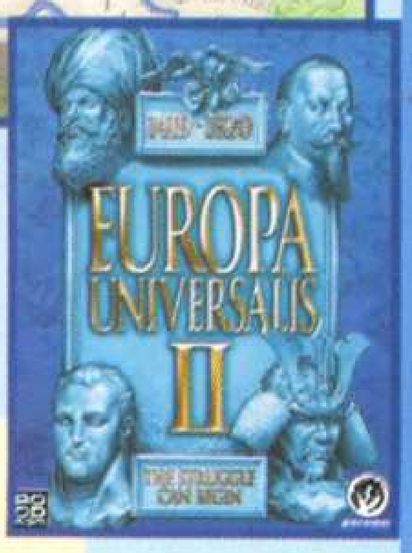
ŚWIATOWID (ZŁOTY DYSK)

EUROPA UNIVERSALIS 2
(PARADOX/CD PROJEKT)

GRY STRATEGICZNE

Ktoś mógłby się spodziewać, że wygra tutaj któryś z wielkich tytułów, a tymczasem po redakcyjnym głosowaniu (tajnym!) wyszło na to, iż podobnie jak Wy, wolimy gry ambitne, niż efektowne. Oczywiście, „Europa Universalis 2" do łatwych nie należy, a i oprawa audiowizualna nie olśniewa, ale w przypadku strategii to pierwsze jest zaletą, zaś drugie nie ma większego znaczenia. O jednym i o drugim zdarza nam się wszystkim ostatnio zapominać, tym lepiej więc, że wygrała ta właśnie gra, bowiem przypomni wszystkim, o co tak naprawdę chodzi w grach komputerowych. Bo z pewnością nie o fajerwerki.

Recenzja: ŚGK 1/02



Pozostałe nominacje:
- **Fallout Tactics – Interplay/CD Projekt (ŚGK 5/01)**
- **Black & White – Electronic Arts/IM Group (ŚGK 5/01)**

ARCANUM
(SIERRA/PLAY IT)

GRY ROLE-PLAYING

Podobnie jak Wy, doceniamy tę grę i uważamy, iż jest to zdecydowanie najlepszy rolplej komputerowy minionego roku. Zwłaszcza jeśli weźmie się ilość pracy, jaką najpierw włożyli twórcy tej gry (rozmach „Arcanum" jest tego najlepszym dowodem), a potem polski dystrybutor, który grę spolszczył. Dość powiedzieć, że zespół lokalizacyjny liczył sobie ponad 20 osób, a pliki tekstowe razem ze słownikami liczyły sobie ponad milion słów!

Przy okazji ubolewamy, że miniony rok, pomimo zapowiedzi, nie wypadł najlepiej w tym gatunku (już o wiele lepszy był rok 2000). Ale rozumiemy, że walnie przyczynił się do tego kryzys na linii Bioware-Interplay oraz że najlepsze rzeczy, nie zaistniałe w 2001 z powodu opóźnień, po prostu lada chwila się ukażą.

Recenzja: ŚGK 10/01

Pozostałe nominacje:
- **Anachronox – Eidos/IM Group (ŚGK 9/01)**
- **Summoner – THQ/LEM (ŚGK 7/01)**

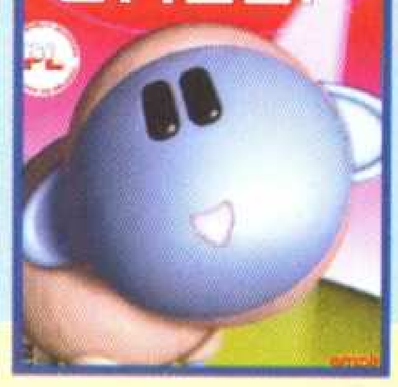
SHEEP
(EMPIRE INTERACTIVE/IM GROUP)

GRY LOGICZNE

Dwa lata temu odtrąbiliśmy koniec gier logicznych, ale rok temu nastąpiło w tym gatunku zauważalne ożywienie, które w roku 2001 znalazło swoją kontynuację. Fakt, że większość tytułów była wtórna, ale była. Zresztą powiedzmy to sobie szczerze, głównym odbiorcą tych gier i tak są gracze najmłodsi, którzy zazwyczaj tego rodzaju idei nie znają. Może więc to dobrze, że na początku swojej drogi będą mieli okazję zatonąć w setnej wersji „Packmana" czy „Tetrisa".

„Sheep" ma to szczęście, że znajdzie odbiorcę tak wśród najmłodszych, jak i starszych graczy. Głównie za sprawą atrakcyjnego pomysłu, który w dodatku jest całkiem nowatorski. Nareszcie nie trzeba mordować tabunów potworów, ani bronić ludzkości przed zagładą. Wystarczy tylko zająć się małym stadkiem owieczek, aby uzyskać ten sam efekt, co w przypadku wielkich superprodukcji – mowa o rzeczy prozaicznej, o przyjemności z grania.

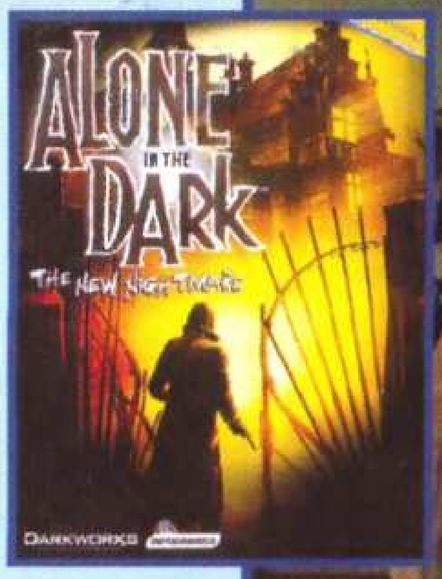
Recenzja: ŚGK 4/01

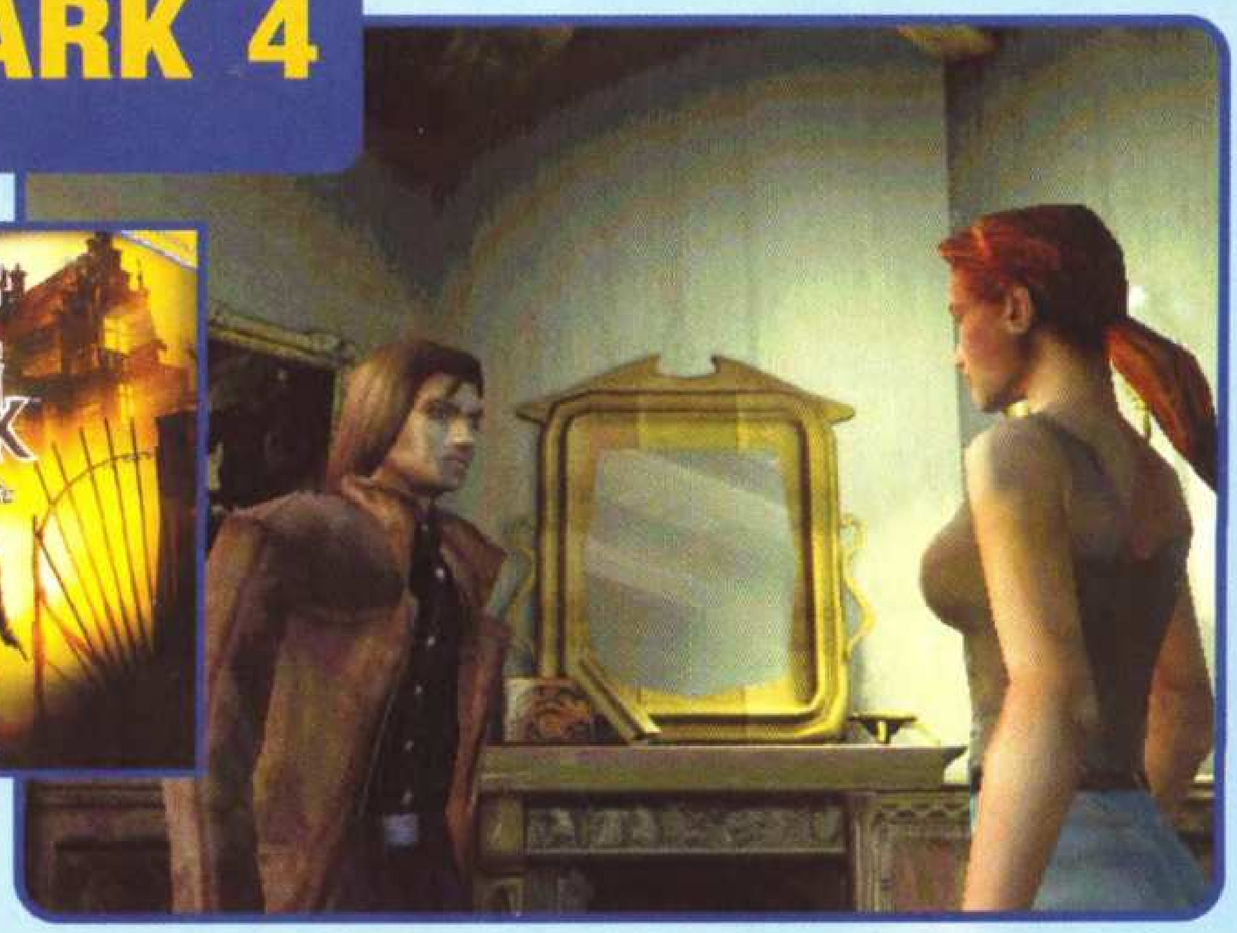


Pozostałe nominacje:
- **Chessmaster 8000 – Mattel-Mindscape/Play It (ŚGK 4/01)**
- **Lego Alpha Team – Lego Media/IM Group (ŚGK --)**

ALONE IN THE DARK 4
(INFOGRAMES/PLAY IT)

GRY PRZYGODOWE





Gdyby rozważyć, jakie gry przygodowe mogły ubiegać się o miano najlepszej gry przygodowej roku 2001, okazałoby się, że poza tymi trzema nominacjami, które tu wymieniliśmy, trudno będzie znaleźć coś więcej. Czyżby więc szykował nam się kryzys tego gatunku? „Tak", jeśli zważyć na ilość tytułów, a „nie", jeśli wziąć pod uwagę ich jakość. Najlepiej zaś udowadnia to zwycięzca w tej kategorii: „Alone in the Dark 4".

Przebój ten był z dawna oczekiwaną kontynuacją trylogii sprzed lat i ani na włos nie zawiódł pokładanych w nim nadziei (no, choć może nie aż na włos, bo kilka drobnych mankamentów by się znalazło). Ten sam mroczny klimat, taka sama świetna fabuła, taki sam poziom wykonania (najlepszy, jak na swoje czasy). Miłośnicy tego cyklu mogli czuć się w pełni usatysfakcjonowani. My w każdym razie tak się czuliśmy.

Recenzja: ŚGK 8/01

Pozostałe nominacje:
- **Schizm – L.K. Avalon/L.K. Avalon (ŚGK 10/01)**
- **Myst 3: Exile – UbiSoft/Play It (ŚGK 10/01)**

OPERATION FLASHPOINT
(CODEMASTERS/IM GROUP)

GRY ZRĘCZNOŚCIOWE

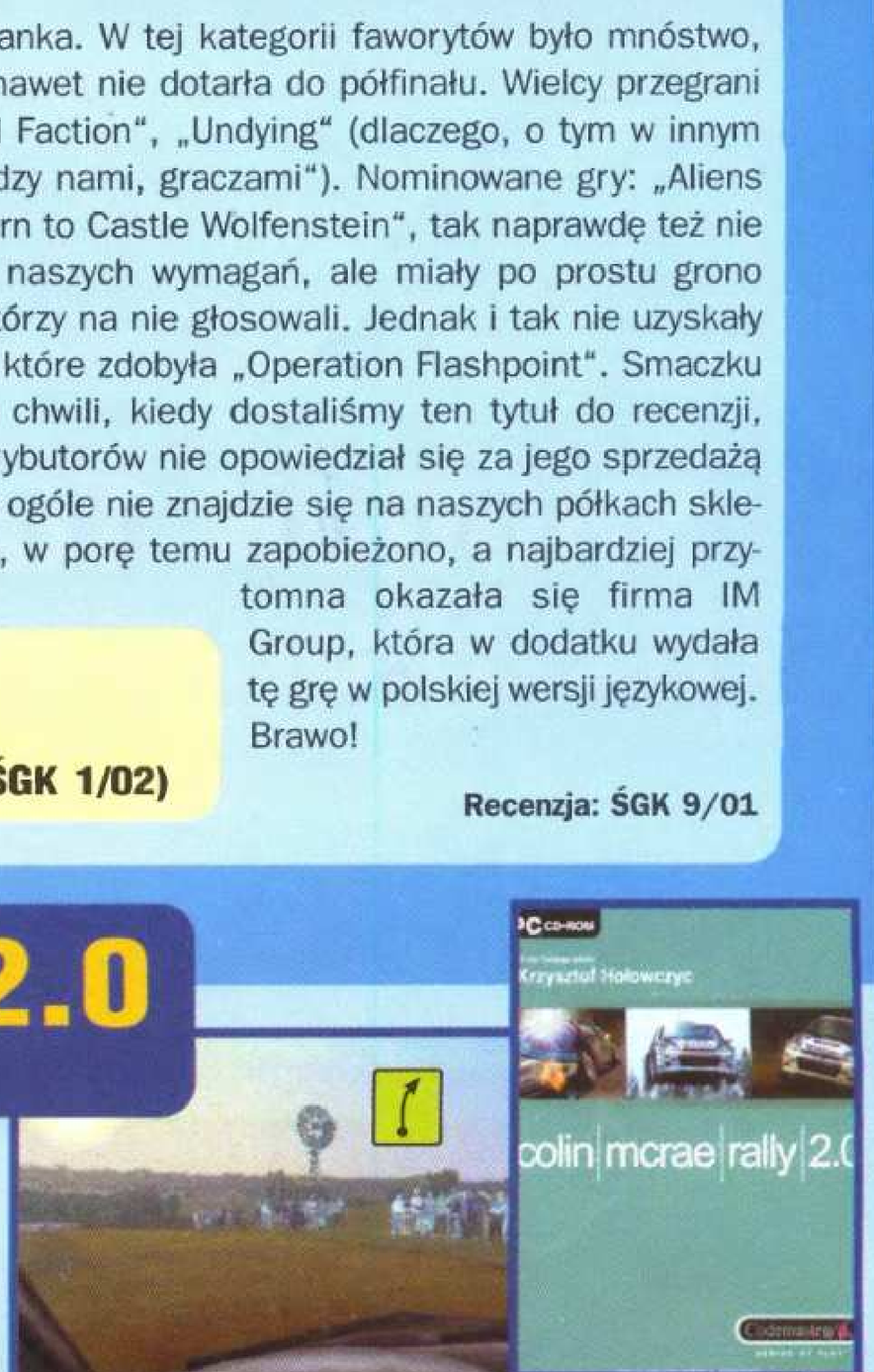
I kolejna niespodzianka. W tej kategorii faworytów było mnóstwo, ale większość z nich nawet nie dotarła do półfinału. Wielcy przegrani to „Max Payne", „Red Faction", „Undying" (dlaczego, o tym w innym miejscu – czytaj „Między nami, graczami"). Nominowane gry: „Aliens vs Predator 2" i „Return to Castle Wolfenstein", tak naprawdę też nie spełniały w tym roku naszych wymagań, ale miały po prostu grono wiernych wielbicieli, którzy na nie głosowali. Jednak i tak nie uzyskały nawet połowy głosów, które zdobyła „Operation Flashpoint". Smaczku zaś dodaje fakt, iż w chwili, kiedy dostaliśmy ten tytuł do recenzji, żaden z polskich dystrybutorów nie opowiedział się za jego sprzedażą i wyglądało na to, iż w ogóle nie znajdzie się na naszych półkach sklepowych. Na szczęście, w porę temu zapobieżono, a najbardziej przytomna okazała się firma IM Group, która w dodatku wydała tę grę w polskiej wersji językowej. Brawo!

Recenzja: ŚGK 9/01

Pozostałe nominacje:
- **Aliens vs Predator 2 – Sierra/Play It (ŚGK 1/02)**
- **Return to Castle Wolfenstein – Activision/LEM (ŚGK 1/02)**

COLLIN MCRAE RALLY 2.0
(CODEMASTERS/CD PROJEKT)

GRY SYMULACYJNE



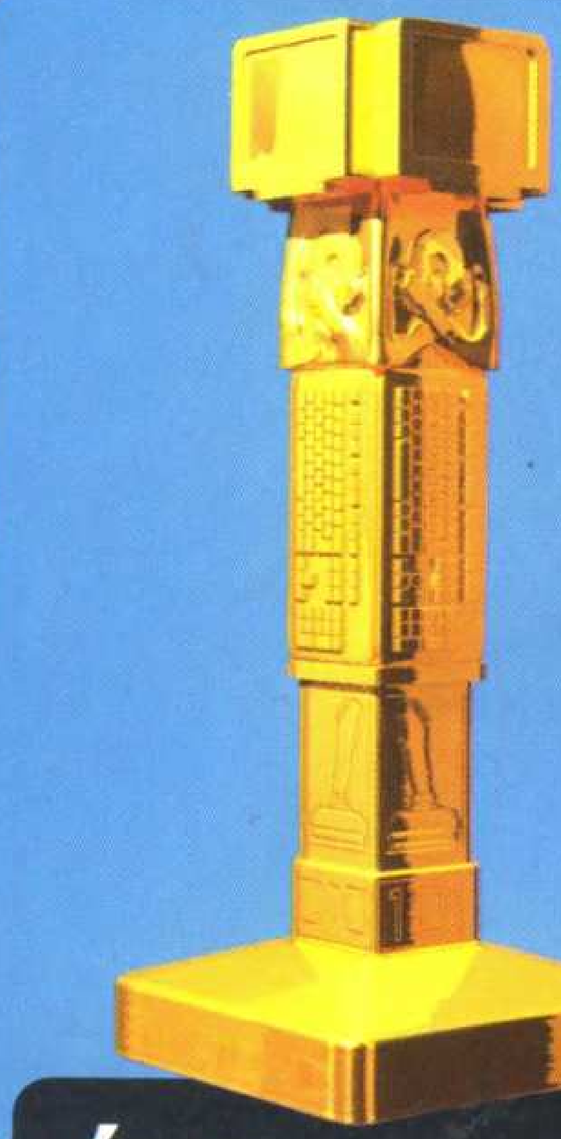
Z symulacjami, podobnie jak z przygodówkami, w roku 2001 działo się naprawdę źle. Nie dosyć, że było tego jak na lekarstwo, to jeszcze to, co się ukazało, pozostawiało wiele do życzenia. Nie licząc tytułów, które zaliczyliśmy do grona finalistów.

„Collin McRae Rally" to już cały cykl (jeszcze w tym roku ukaże się „trójka") i jako taki miał oczywiście większą siłę przebicia, ale w naszym głosowaniu niezgorzej wypadły także gry „Nascar Racing 4" i „Battle of Britain", przegrywając niewielką ilością punktów. Ale co by nie mówić, „Collin" wygrał. I to nie tylko dlatego, że uwielbiamy „gry samochodowe" (bo tak samo uwielbiamy przecież symulacje lotnicze, a może nawet bardziej), ale dlatego, że to przebój nadprzeciętnie grywalny z doskonałą oprawą audiowizualną. Jeśli tego rodzaju programy będą rozwijać się w tym kierunku, można wróżyć temu gatunkowi świetlaną przyszłość. Pomimo chwilowego kryzysu.

Recenzja: ŚGK 2/01

Pozostałe nominacje:
- **Nascar Racing 4 – Havas Interactive/Play It (ŚGK 5/01)**
- **Battle of Britain – Empire Interactive/IM Group (ŚGK 2/01)**

PRZEBOJE ROKU



ŚWIATOWID (ZŁOTE DYSKI)

TRIBES 2
(SIERRA/PLAY IT)

MULTIPLAYER

Mniam! Używając kulinarnego porównania, ze wszystkich dań ta potrawa wydała nam się najbardziej smakowita. Wybór był tu właściwe jednogłośny, choć trzeba podkreślić, że mamy w swoim gronie sieciowców o szerokich horyzontach (Bazyl jest niedościgniony w „Starcrafcie", ManJAk – w „Motocross Madness", Elektryczny – w „AvP", a Yavor i Toomek – w „UT"). To, co nas zachwyciło, to ciekawe oddanie pola walki, świetnie pomyślane opcje turniejowe i konieczność współpracy z partnerami. Zwłaszcza to ostatnie zasługuje na duże brawa, bowiem jest to pierwsza gra, która podeszła do tego tematu tak poważnie, stając się w ten sposób doskonałą symulacją... wojny (na szczęście, tylko wirtualnej). A poza tym wszystkim, jest to po prostu bardzo wciągająca i bardzo dobra gra – jeśli nie mieliście jeszcze okazji w nią zagrać, to gorąco polecamy. Niezapomniane wrażenia murowane.

Recenzja: ŚGK 6/01

Pozostałe nominacje:
- **Aliens vs Predator 2 – Sierra/Play It (ŚGK 1/02)**
- **Return to Castle Wolfenstein – Activision/LEM (ŚGK 1/02)**

PLAY IT

POLSKI WYDAWCA/DYSTRYBUTOR

I stało się – rok temu zapowiadaliśmy, że Play It rośnie w siłę i że ma szansę zająć pozycję lidera. I naszym zdaniem zajął. Świadczy o tym chociażby ilość gier, które firma ta wydała w całym 2001 roku, a było tego aż 51 tytułów (na PC, PSX i PS2). Co więcej, aż 26 gier pojawiło się na naszym rynku w polskiej wersji językowej, a wśród nich takie rodzynki, jak „Arcanum", „Empire Earth" czy „Max Payne". Ta ostatnia produkcja otrzymała zresztą nagrodę czasopisma „Chip" dla najlepszej gry roku 2001. My natomiast, jak to napisaliśmy we wstępie, nie tylko zrecenzowaliśmy najwięcej gier dystrybuowanych przez Play It, ale też najwięcej z nich otrzymało nasze wyróżnienie: ŚGK Poleca. Przyznanie naszego Światowida 2001 było zatem jedynie formalnością. Gratulujemy. I oby tak dalej.

SHOGUN TOTAL WAR THE MONGOL INVASION
(ELECTRONIC ARTS/IM GROUP)

DODATEK/ROZSZERZENIE

Po tym, jak rok temu „Shogun: Total War" uzyskał miano najlepszej gry strategicznej, wręcz nieuniknione było, iż dodatek do tego właśnie programu powtórzy ów sukces w kategorii dodatek/rozszerzenie. Tym bardziej, że konkurencja nie popisała się zbytnio i innych równie atrakcyjnych dodatków szukać by ze świecą. No, może poza „Half-Life: Blue Shift", który sięgnął po stary, sprawdzony pomysł, że najciekawsze jest to samo, co kiedyś, tylko pokazane z innej strony. Jednak i tak – to już nie to samo, co legendarny „Half-Life". Natomiast „Baldur's Gate 2: Tron Bhaala" cierpiał na braki ogólne (podobnie jak dodatek do „Diablo 2"). Inaczej mówiąc, był całkiem niezły, ale my spodziewaliśmy się znacznie więcej.

Recenzja: ŚGK 11/01

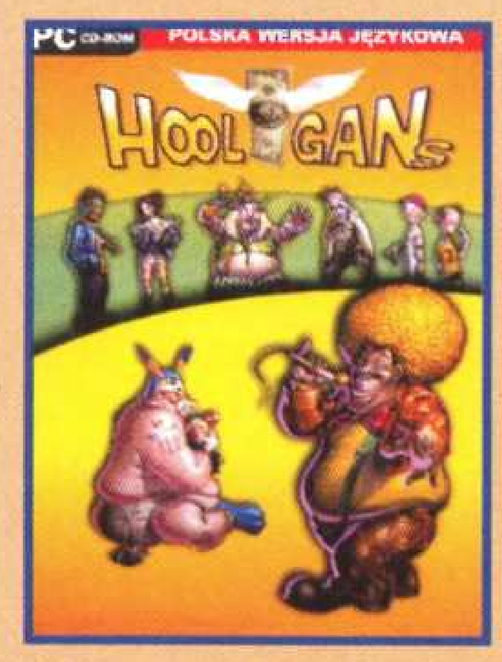
Pozostałe nominacje:
- **Half-Life: Blue Shift – Vivendi/Play It (ŚGK 7/01)**
- **Baldur's Gate 2: Tron Bhaala – Interplay/CD Projekt (ŚGK 8/01)**

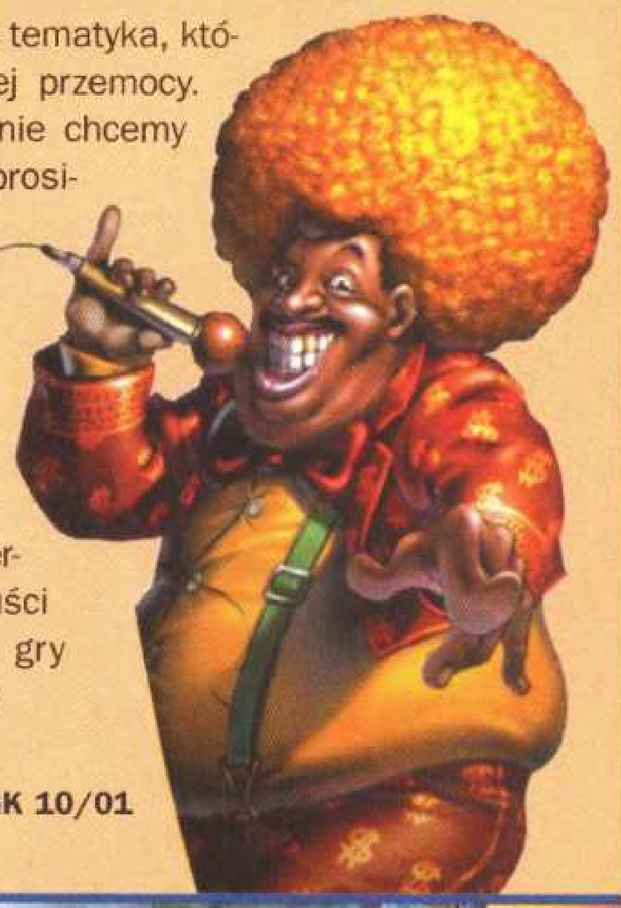
HOOLIGANS
(ACEPLATINOUS FAMILY/LEMON INTERACTIVE)

NAJGORSZA GRA ROKU

W przypadku tej kategorii mieliśmy w tym roku nie lada problem. I nie dlatego, że złych gier było tak mało, ale właśnie dlatego, że było ich tak dużo. Ostatecznie „wygrali" „Chuligani", ale doprawdy zaledwie o kilka punktów przeskoczyli dramatycznego w swej głupocie „Hellboya" i nudną „Arcaterę". Jak wynikało z uzasadnień, decydującym czynnikiem była nie tyle jakość (to oczywiście też), ale głównie tematyka, która bazowała na bezmyślnej przemocy. Takich gier zdecydowanie nie chcemy na naszym rynku i bardzo prosimy szanownych dystrybutorów, aby nie podążali tą drogą i nie raczyli nas podobnymi eksperymentami. Tym bardziej, że mają wybór (Lemon na przykład wydał jednocześnie bardzo dobrych „Etherlordsów", a za chwilę wypuści „Aquanox", które to gry z czystym serce możemy Wam polecić).

Recenzja: ŚGK 10/01





Pozostałe (anty)nominacje:
- **Hellboy – Cryo/CD Projekt (ŚGK 12/01)**
- **Arcatera – Ubi Soft/LEM (ŚGK 2/10)**

OBYWATELSKI PROJEKT USTAWY
o zakazie promowania przemocy w środkach masowego przekazu
(nadesłany przez Komitet Inicjatywy Ustawodawczej Ustawy o Zakazie Promowania Przemocy w Środkach Masowego Przekazu)

KOMPROMITACJA ROKU 2001

Sporo dziwnych rzeczy działo się w zeszłym roku, jednak wszystkie one zostały przyćmione przez obywatelski projekt ustawy, który napłynął do Sejmu 14 sierpnia. Cel, owszem, pewnie i był szlachetny, ale jak mówi przysłowie: piekło jest wybrukowane dobrymi chęciami. Całość wygląda jak zbiór pobożnych życzeń, których po prostu nie da się zrealizować. Autorzy dziecinnie powołują się na różne badania, według których ponoć 60-70% społeczeństwa nie chce przemocy. Też mi odkrycie – a kto by jej chciał? To do tego potrzebne są „różne badania"? Mowa jest też o nieuzasadnionej przemocy. Hm, czyli autorzy zakładają, że istnieje przemoc uzasadniona? Nic tylko pogratulować. Do tego dowiadujemy się, co to z grubsza jest przemoc, co to jest wulgarność i co to jest obsceniczność, tylko jakoś zapomniano dodać, kto to konkretnie będzie weryfikował i ściśle według jakich kryteriów. Inaczej mówiąc, kto obiektywnie stwierdzi, że jakaś rzecz jest „opisywaniem lub pokazaniem brutalnej, przerażającej lub okrutnej sceny". Bo dla nas na przykład przemocą jest wówczas, zgodnie z definicją, beztroska walczących o władzę partii politycznych. A także treść tej ustawy, bezmyślnie ingerującej w cudze życie. Ingerującej, bo są też kary – rok pozbawienia wolności. Tak, tak, o najważniejszym nie zapomniano.

Siedziba Komitetu mieści się w Przemyślu. Ładne miasto, uroczy ludzie. Ale do ustaw to chyba nie mają tam serca. Nasza propozycja: jeśli znów zechcecie coś „wypichcić", Przemyślcie to dwa razy.

Jeśli ktoś jest bliżej zainteresowany sprawą, odsyłamy do internetu:
http://republika.pl/czystemediadladzieci/ • http://ks.sejm.gov.pl:8010/proc4/wykazy/ust10h.htm (numer druku: 4)

OPOWIEŚĆ

RAPORT SPECJALNY

Gdyby obstawiać słówko techniczne, które zrobiło ostatnimi czasy wśród graczy największą furorę, w gronie faworytów z pewnością znalazłby się „endżin". Czy raczej „engine", gdyż taka jest oryginalna angielska pisownia tego wyrazu. „Endżin" tu, „endżin" tam, wszędzie słychać (prócz gęgania) o tych „dżinach". Każdy niby wie, o co chodzi – do czasu, gdy pada pytanie: „a co to jest właściwie ten endżin?". Dżin bez lampy wiele nie wart, rozpalmy więc nikły kaganek wiedzy.

Zwykle nim zagłębimy się w historię i szczegóły techniczne, szukamy najprostszej odpowiedzi. W tym przypadku mamy jednak pewien problem, gdyż... coś takiego jak „engine" właściwie nie istnieje! O czym więc tak media trąbią przy okazji każdej kolejnej premiery?

sYslyavor

Gdy nie wiadomo o co chodzi...

Każdy programista postawiony przed zadaniem napisania jakiegokolwiek programu – nie tylko gry – musi sprostać paru zadaniom. Po pierwsze, powinien panować nad plikami, w których są przechowywane dane programu. Po drugie, musi opracować narzędzia służące wyświetlaniu tych danych na ekranie. Po trzecie, musi pamiętać o dźwięku (jeśli jest to konieczne w danym projekcie, a – jak wiemy z doświadczenia – w grach taka konieczność zachodzi). Po czwarte, powinien opracować narzędzia pozwalające na pobieranie informacji o akcjach użytkownika, tj. reagujące na naciśnięcia klawiszy, ruchy myszy, joysticka i innych tego typu urządzeń. No i po piąte: warto napisać procedury, które realizują cel istnienia programu. Gdzie tu miejsce na ten „endżin"?

Odpowiedź jest prosta: każdy zestaw procedur (czy raczej funkcji – pozostańmy w terminologii języka C++, w którym pisze się obecnie większość oprogramowania na świecie) realizujący określony zestaw zadań nosi nazwę biblioteki. Jedna biblioteka funkcji obsługuje pliki, druga dźwięk, trzecia – dla przykładu grafikę. Ze względu na rewelacyjny system obiektowego pisania programów, który zawojował świat w ciągu ostatnich kilkunastu lat, należałoby w wielu przypadkach mówić bardziej o bibliotekach obiektów, nie wnikajmy jednak aż tak głęboko w szczegóły. Biblioteka (ang. library) to jednak słówko mało medialne, tak więc spece od marketingu wymyślili nam „endżina". Mówimy więc o „endżinach" Quake'a czy Unreala, choć swobodnie moglibyśmy powiedzieć o bibliotekach Quake'a/Unreala, co przy okazji nawet nieco wartości intelektualnej by tym grom nadało.

Czym jest więc to coś kryjące się pod „engine"? Wszystkim! Każda gra posiada swój „endżin", czy też – rezygnując z nowomowy – zestaw funkcji realizujących określone zadania. Problem leży w złożoności tych zadań. Realizacja podstawowych funkcji pierwszej wersji biblioteki graficznej

O enDŻINACH

OpenGL była na tyle skomplikowanym procesem, że zatrudnienie na ładnych parę lat znalazło przy tym wielu naukowców (w tym, co warto dodać, jedną z kluczowych ról grał Polak, profesor Marek Hołyński z MIT, ten sam, który prowadzi w telewizji program „Internet nocą"). Każda współczesna gra 3D wykorzystuje na przykład – za przeproszeniem – „endżin" o nazwie OpenGL czy Direct3D, nikt jednak rozsądny (a już w szczególności mający coś wspólnego z programowaniem) OpenGL-a nie określi inaczej jak biblioteką graficzną.

Twórcy gier nie piszą wszystkiego od początku, gdyż stopień złożoności zagadnień we współczesnych grach jest zbyt duży, matematyka za skomplikowana, a czasu i pieniędzy zawsze za mało. Piszą oni własne biblioteki funkcji, w których odwołują się do już istniejących bibliotek, np. wspomnianego OpenGL-a. Grafika w Quake 4, Doom 3 bądź Unreal 2 to nic innego, jak rozbudowanie zestawu podstawowych funkcji w bibliotekach OpenGL i Direct3D o narzędzia ułatwiające realizację specyficznych dla strzelanek 3D zadań. Zatem skoro mówiąc „OpenGL" czy „Direct3D" obywamy się bez nowomodnego „endżina", w dalszej części zrezygnuję z tego terminu, gdyż w ogólności panów i pań z działów marketingu nie lubię, zwłaszcza gdy widzę ich wpływ na rozwój języka. Wróćmy do bibliotek.

...to wiadomo, o co chodzi

Problem komplikuje się, gdy w grę wchodzi... gra. Co tak właściwie znaczyłoby „biblioteki Unreala 2"? No, tu raczej sprawa jest prosta – chodzi o grafikę, o wydajność i złożoność funkcji graficznych. Gorzej, gdy zapytamy się, czym są biblioteki Baldur's Gate. No, czym? Mamy na myśli grafikę? Też, ale jest tam przecież cały system obsługi zdarzeń, wszystkie narzędzia pozwalające na utworzenie sieci powiązań fabularnych, zależności wynikające z systemu gry RPG itd.

Jak widać, „endżin" ma każda gra, gdyż przy każdej progrmiści w jakiś sposób musieli rozwiązać za pomocą bibliotek funkcji bądź obiektów nałożone na nich zadania. Skoro już ją napisali, to teraz chodzi tylko o kasę. Jeśli kasa z danej gry jest duża, bibliotekom nadaje się jakąś oryginalną nazwę i oferuje tym, którzy kasy (lub czasu) nie mają, za to mają pomysły. Zysk podwójny – sprzedającemu zwracają się koszty opracowania bibliotek, kupujący ma szybko to, co pozwala na realizację pomysłu, a na dodatek może jeszcze „pojechać" w mediach na sukcesie swego poprzednika, bo toto ma „engine gry XYZ" (tak na przykład Return to Castle Wolfenstein pojechał na sukcesie Wolfensteina 3D – de facto zupełnie innej gry – oraz Quake'a 3 Areny, z której zaczerpnął „endżin").

Mamy coś do porównania?

Czy można porównywać biblioteki stosowane w różnych grach? Można – tym właśnie zajmuje się od połowy lat dziewięćdziesiątych (czyli od czasu swego powstania) „Świat Gier Komputerowych" pisząc, co dodano tu, a czego brakuje tam w kolejnych grach. Jeśli jednak chcielibyśmy w miarę obiektywnie zaprezentować zwięźle rozwój pewnych bibliotek, które odniosły sukces na rynku i doczekały się wykorzystania w kilku produkcjach, wówczas pozostają jedynie biblioteki graficzne. Tylko tu możemy na pierwszy rzut oka zauważyć ewolucyjne – a często i rewolucyjne – zmiany, gdyż ogrom szczegółów technicznych właściwie nie pozwala na jakiekolwiek skrótowe porównanie. Dość powiedzieć, że po zakupieniu (za jedyne 100 dolarów zresztą!) bibliotek opracowanych dla potrzeb gry Tribes 2 – w wersji marketingowej noszących nazwę Torque – otrzymujemy funkcje i obiekty pozwalające na obsługę określonych platform sprzętowych i programowych, ułatwiające opracowanie graficznego interfejsu komunikacji z użytkownikiem, zawierające obsługę grafiki 3D (np. ciągłe poziomy szczegółowości siatek szkieletów geometrycznych, animacja szkieletowa, warstwowe mgły wolumetryczne), w tym systemów cząsteczko-

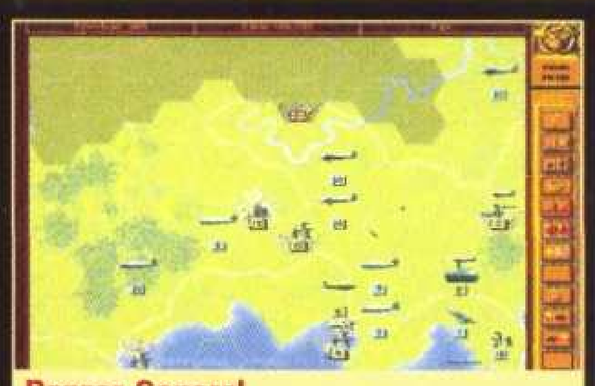
Eye of the Beholder

Eye of the Beholder

Eye of the Beholder 2

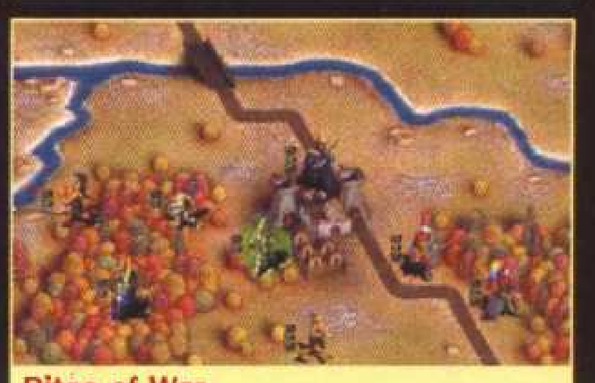
Eye of the Beholder 3

Amigowa seria Eye of the Beholder była jedną z pierwszych w historii, przy realizacji której wykorzystano te same biblioteki programowe. Różnice pomiędzy poszczególnymi częściami ograniczały się głównie do map i zmian w scenariuszu.

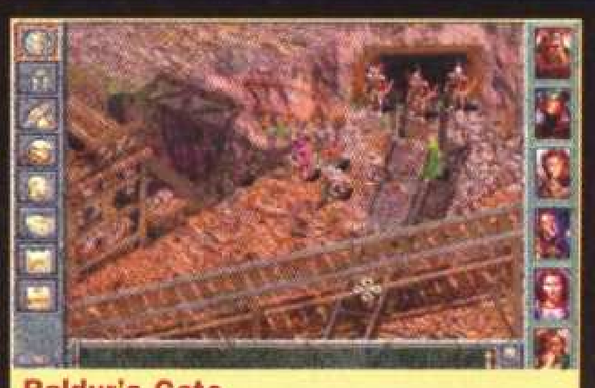

Panzer General

Pacific General

Panzer General 2


Rites of War

Strategiczny Panzer General zajął równie strategiczne miejsce na komputerach programistów. To dzięki tej grze powstały m.in. Allied General, Fantasy General, Pacific General czy Star General. Druga część PG zaowocowała grami People's General i Warhammer 40.000: Rites of War.

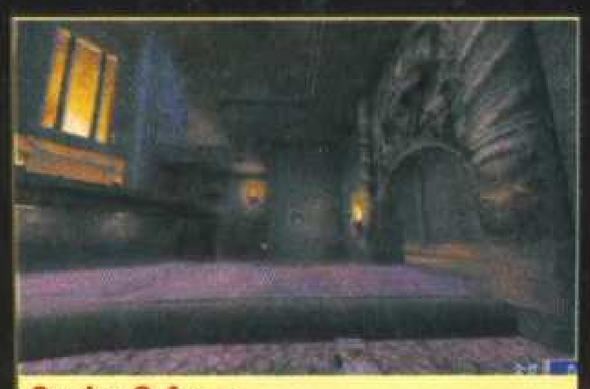

Baldur's Gate

Planescape Torment

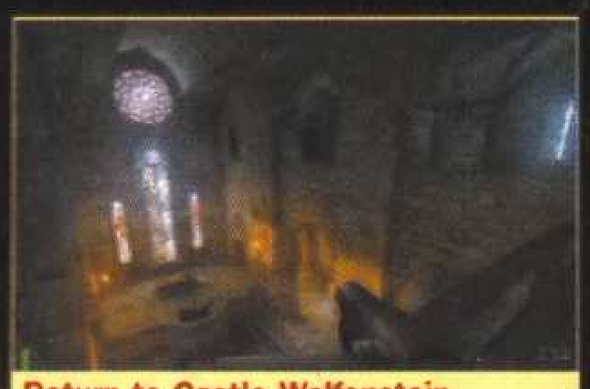
Icewind Dale

Baldur's Gate 2

Biblioteki Infinity, napisane podczas realizacji pierwszej części Baldur's Gate, stały się jednymi z najpopularniejszych w świecie gier RPG. Prócz wykorzystania w serii BG, użyto ich m.in. przy Icewind Dale i Planescape: Torment.



Quake 3 Arena



Return to Castle Wolfenstein

Medal of Honor

Heavy Metal: F.A.K.K. 2

Jedne z najczęściej wykorzystywanych przez innych producentów bibliotek od lat powstaja dla potrzeb kolejnych cześci Quake'ów. Wystarczy posłużyć sie najnowszym przykładem: procedury z Quake 3 Arena znalazły zastosowanie m.in. w Heavy Metal: F.A.K.K. 2, Return to Castle Wolfenstein oraz w Medal of Honor: Allied Assault.

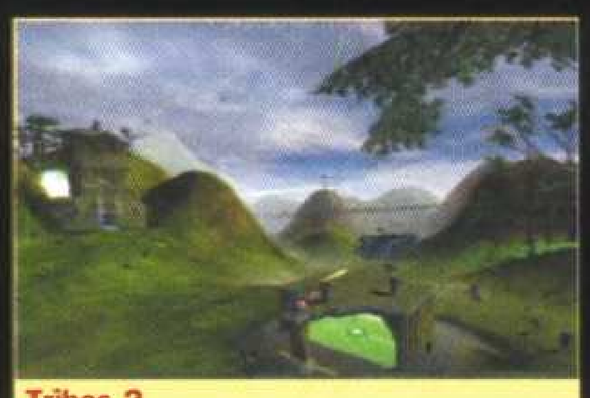
Unreal Tournament

Duke Nukem Forever

A.I.

Stacja orbitalna Alfa

Quake'owa konkurencja, engine gry Unreal Tournament. Temat Duke Nukem Forever dyskretnie pominmy (zobaczymy, uwierzymy). Z pewnoscia jednak narzedzia rodem z UT wykorzystywał Steven Spielberg przy realizacji filmu „A.I.", sięgneli po nie także specjaliści z NASA podczas przygotowywania prezentacji stacji orbitalnej Alfa.



Tribes 2

Tribes 2 w wersji fantasy

Nowe stworki do Tribes 2

Jeszcze jedno zastosowanie T2

Tribes 2 to najmłodszy z „dżinów" dostepnych na rynku gier FPS. Doczekał sie m.in. wersji na komputery Macintosh. Czy zdobedzie popularność trudno w tej chwili powiedzieć, zważywszy na nadciagające gry (Doom 3, Quake 4 i Unreal 2). Ze względu na niska cene prawdopodobnie zostanie wykorzystany w mniej ambitnych projektach, podejmowanych przez firmy z mniejszym kapitałem.

wych (służących do odwzorowywania dymu, płomieni, deszczu itp.). Do tego dochodza narzedzia pozwalajace projektować wnetrza budynków, edytor terenu (w przypadku T2 bez ograniczeń rozmiaru mapy, z oświetleniem, uwzgledniajacy zależności pomiedzy wysokościa terenu a gestością mgły), procedury pozwalajace na symulowanie wody bądź opisujace fizyke ruchu pojazdów, jest także edytor misji, jezyk skryptowy, zaś całość uzupełniaja funkcje sieciowe oraz obsługujace dźwiek. Tak wyglada współczesny „endżin" gry – i to w wielkim, naprawdę wielkim uproszczeniu. Na pierwszy rzut oka widać, że o jakimkolwiek porównaniu mowy być nie może, gdyż jedna gra wykorzysta wyłacznie cześć graficzną takiego „endżina", druga narzedzia sieciowe, a trzecia wszystko jednocześnie.

Ewolucja

Powyższy opis już sugeruje, w jaki sposób ewoluuja nasze „dżiny". Gdy już z lampy „dżin" sie wysnuje i producent ma pewność, że gra „chwyci" na rynku, wówczas zaczyna eksploatować taka żyłe złota – w końcu po to pisże sie gry, aby na nich zarabiać. W krótszym bądź dłuższym czasie po premierze możemy się wiec spodziewać nastepcy, gry opartej w znacznej części na narzedziach przygotowanych dla potrzeb pierwowzoru. Pięknym przykładem jest tu gra Panzer General, która doczekała sie wielu nastepców. W każdym kolejnym rozbudowywano procedury, dodajac kolejne stopnie szczegółowości. Taka rozbudowa nie jest jednak możliwa w nieskończoność: w pewnym momencie opracowane wcześniej rozwiazania programowe przestaja być wystarczajace do zaspokojenia potrzeb coraz bardziej rozochoconych graczy. Wówczas zatrzymuje się proces rozbudowy bibliotek i rozpoczyna prace nad całkowicie nowym „dżinem". Co ciekawe, sukces wersji wcześniejszej nie oznacza natychmiastowego sukcesu nowszej, często znacznie różniacej sie od pierwowzoru wersji bibliotek, gdyż przyzwyczajenia graczy robią swoje. Tak było w przypadku Panzer General 3, który został przyjety przez graczy w sposób, nazwijmy to eufemistycznie, mało entuzjastyczny. Taki już urok gier strategicznych i role-playing (czy może raczej ich fanów). Zupełnie inaczej wyglada sprawa z ewolucja bibliotek graficznych. Tu firmy moga sobie pozwolić na wiele, gdyż biblioteki takie spełniaja role wyświetlacza i maja stosunkowo niewielki wpływ na przebieg gry (a przynajmniej nie maja tylu fanatycznych miłośników co na przykład konkretne procedury rozgrywania bitew w grach RPG). Nic wiec dziwnego, że wiele firm – ze słynna doomowo-quake'owa id Software na czele – jest w stanie poświecić na opracowanie nowej wersji takich bibliotek nawet kilka lat. To się prędzej czy później opłaci, bo miłe oku graficzne „wodotryski" chce mieć każdy gracz.

Zerknijmy w fusy...

Czym nas zaskocza „dżiny" kryjace się w komputerach producentów gier? Chyba już niczym istotnym – z wyjatkiem poziomu szczegółowości. Trudno przepowiadać, jak beda toczyły się losy gier strategicznych czy RPG, gdyż tam wszystko tak naprawdę zależy od pomysłu na gre. Jednak wszedzie tam, gdzie mamy do czynienia z grafika 3D, tendencja jest wyraźnie widoczna. W kolejnych „dżinach" nasze zmysły beda pieścić coraz bardziej złożone pod względem geometrycznym sceny, z ciekawszymi teksturami, z parametrami lepiej odwzorowujacymi takie cechy powierzchni, jak jej nierówność czy chropowatość. Pojawia się jakościowe nowe elementy związane z oświetleniem. Już obecnie na prezentacji układów graficznych GeForce 4 pokazywano demo liczace oświetlenie z uwzglednieniem metody bilansu energetycznego (tzw. radiosity), dzieki której w bardziej wiarygodny sposób zostanie odwzorowany niezwykle istotny aspekt rzeczywistego oświetlenia – czyli oświetlenie rozproszone. Do tego dojda mechanizmy pozwalajace na generowanie zjawisk o charakterze czasteczkowym, typu dymy czy płomienie. Na pewno gigantyczny postep dokona się w zakresie fizyki stosowanej w procedurach graficznych. Dynamika płynów pozwoli uzyskać wreszcie realistycznie wygladajace rzeki, jeziora czy wodospady. Zmieni się także sposób animacji postaci, które ze sztucznych „odtwarzałek" kilku sekwencji ruchowych zaczna dynamicznie, w czasie rzeczywistym reagować na akcje podejmowane przez gracza. Długo by tak wymieniać...

Tak, tak, nie na darmo od dawien dawna wierzymy w magiczna siłę „dżinów"... ❐

KONKURS

SILENT HUNTER™ II

WWII U-BOAT COMBAT SIMULATOR

„Silent Hunter 2" to niezwykła gra symulacyjna, dzięki której możesz poznać działanie niemieckich okrętów podwodnych w czasie II wojny światowej. Z okazji premiery tego programu wspólnie z jego dystrybutorem, firmą „Play It", przygotowaliśmy dla Was konkurs. Do wygrania jest w nim 20 gier „Silent Hunter 2", a żeby wziąć udział w losowaniu jednej z nich, wystarczy podać prawidłowe odpowiedzi na trzy poniższe pytania.

1. Jak nazywa się miejsce, w którym masy wody gwałtownie zmieniają temperaturę, co utrudnia namiar hydroakustyczny z powierzchni?

2. Z jakiego rodzaju źródeł zasilania korzysta pozostający w zanurzeniu okręt podwodny o napędzie dieslowym, niewyposażony w chrapy?

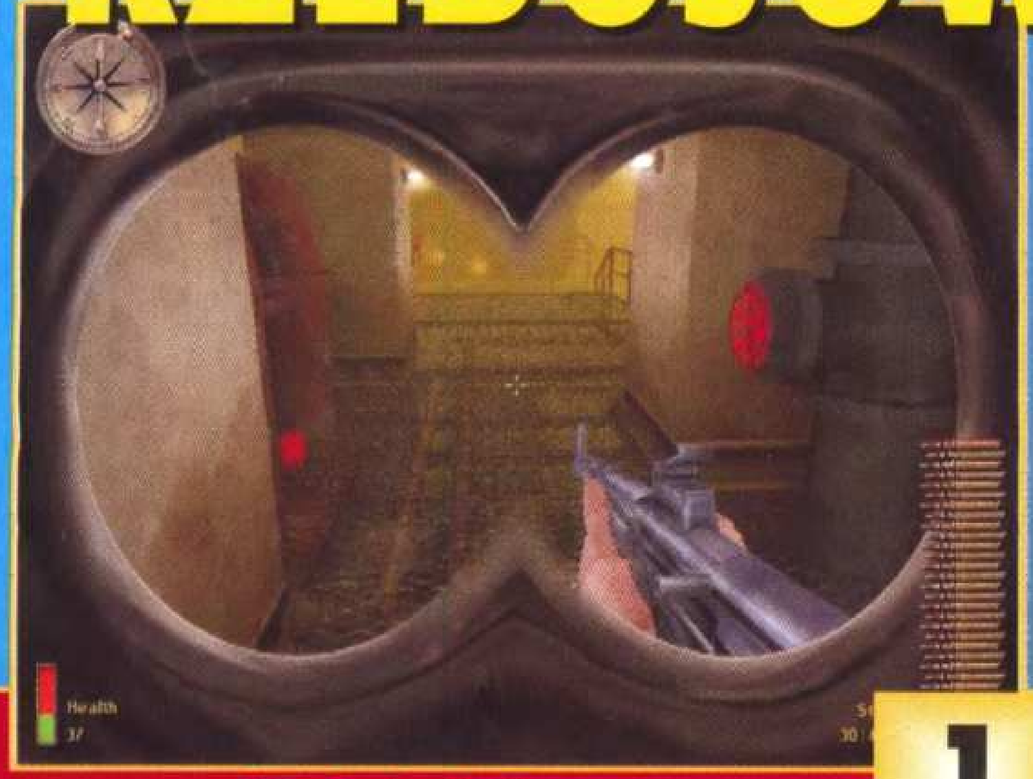
3. W październiku 1939 roku niemiecki okręt podwodny niepostrzeżenie wpłynął do jednej z brytyjskich baz marynarki wojennej, gdzie zatopił stojący na kotwicy pancernik Royal Oak. Podaj nazwę tej bazy.

Odpowiedzi należy przysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych z naklejonym kuponem konkursowym na adres redakcji do dnia 31 marca 2002 r.

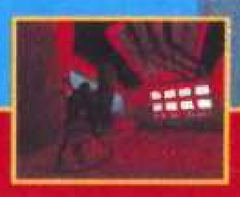
KUPON KONKURSOWY Silent Hunter II SCK 3/2002

HITOTEKA

NASZA LISTA PRZEBOJÓW

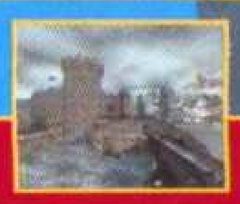


1 **Medal of Honor** (nowość)



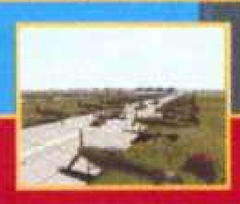
2 **Aliens vs Predator 2** (1)

3 **Operation Flashpoint** (2)

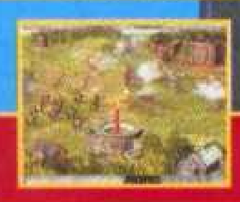


4 **Return to Castle Wolfenstein** (3)

5 **Tribes 2** (4)



6 **Il2 Sturmovik** (nowość)



7 **Empire Earth** (5)

8 **Arcanum** (6)

9 **Fallout Tactics** (7)

10 **Deus Ex** (8)

JAK ŚWIAT WIDZĄ INNI

Gry Online oraz Wirtualne Imperium Gier to jedne z najpopularniejszych witryn internetowych poświęconych grom komputerowym. Poniżej prezentujemy jakie programy podobają się najbardziej odwiedzającym te serwisy internautom. Notowania pochodzą z połowy lutego.

Gry OnLine

1. Baldur's Gate 2
2. System Shock 2
3. Diablo 2
4. Fallout 2
5. Microsoft Flight Simulator 2002

Wirtualne Imperium Gier

1. Harry Potter
2. Return to Castle Wolfenstein
3. Skoki Narciarskie 2002
4. Max Payne
5. Aliens vs Predator 2

Od zeszłego miesiąca na liście przebojów Gry Online nie zmieniło się praktycznie nic za wyjątkiem pojawienia się na piątej pozycji Microsoft Flight Simulatora 2002, który zepchnął w dół Deus Exa. Poza tym rolpleje trzymają się mocno.

Lista WIG 10 w Wirtualnym Imperium Gier znów odnotowała spory ruch. Harry Potter awansował na pierwszą pozycję, co zapewne odzwierciedla dobre wyniki sprzedaży tej gry. Na drugim miejscu dość niespodziewanie pojawił się Return to Castle Wolfenstein, który za miesiąc może być jednak w opałach zważywszy na zbliżającą się premierę Medal of Honor. Trzecie miejsce zajęły Skoki Narciarskie podtrzymujące miłość do bohatera narodowego Adama Małysza. Dwie ostatnie pozycje zajęły Max Payne – najlepsza gra ubiegłego roku według miesięcznika Chip – ALiens vs Predator 2, który jeszcze miesiąc temu był pierwszy.

Najlepiej sprzedające się tytuły (styczeń)

EMPiK

1.	Harry Potter
2.	Silent Hunter 2 PL
3.	Rayman M PL
4.	Twierdza PL
5.	Red Faction
6.	Etherlords
7.	The Sims: Randka PL
8.	Empire Earth PL
9.	Kozacy: Europejskie Boje PL
10.	Europa Universalis 2 PL

TimSoft COMPUTER SOFTWARE www.timsoft.pl

1.	Larry Collection PL
2.	Starcraft + Broodwar
3.	Half-Life: Generacja
4.	Silent Hunter 2 PL
5.	Toon Car PL
6.	Rainbow Six: Black Thorn PL
7.	Rune Złota Edycja
8.	Colin McRae Rally 2 PL
9.	SWAT 3D PL
10.	Kurka Wodna PL

Album pełen przygód

NAKLEJEJKI!

WSZYSTKIE

ZBIERZ

WŁADCA PIERŚCIENI

DRUŻYNA PIERŚCIENIA

OFFICIAL STICKER COLLECTION

MERLIN COLLECTIONS

PREZENT!

W tym numerze ŚGK kilka naklejek na dobry początek!

FORUM

Rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

HYDE PARK

Masz coś ciekawego do powiedzenia? Jakaś sprawa Cię wkurza? Wpadłeś na genialny pomysł? Napisz do nas – „Hyde Park" czeka na Ciebie! Wszystkie opublikowane wypowiedzi nagradzamy grami komputerowymi.

Listy należy wysyłać na adres redakcji ŚGK koniecznie z dopiskiem „Hyde park". Można też skorzystać z poczty elektronicznej (konto: rednacz@sgk.com.pl), koniecznie z adresem zwrotnym i zatytułowane „Hyde park".

Piekielne gry

Chciałbym rozwinąć temat zapoczątkowany przez Pawła. Sam również oglądałem ten sam film na lekcji religii. Paweł napisał tylko o zespołach „Iron Maiden" oraz „Slayer" lecz pokazano tam wiele innych, m.in. „AC/DC".

Według mnie muzyka taka nie ma wpływu na psychikę; człowiek słucha tego, czego mu w danej chwili potrzeba i przestrogi typu: „osoby słuchające zespołów uznawanych za satanistyczne wychodzą na ulicę i zaczynają zabijać, czcić szatana, uczestniczyć w czarnych mszach" są po prostu głupotą. Wraz ze znajomymi słuchamy takiej muzyki i jakoś nie mamy na sumieniu żadnej ofiary śmiertelnej. Ten „satanizm" zespołów pokazywany jest na okładkach ich płyt, więc twórcy filmu pokazywali tylko krwawe ilustracje lub takie, które bezpośrednio nawiązują do diabła. Z dyskografii zespołu „Iron Maiden" pokazana została trzecia płyta pt. „The Number of the Beast", a z „AC/DC" ich pierwsza płyta. Mało tego, po chwili została pokazana kreskówka „He-men", a następnie podręczniki do... „Dungeons & Dragons". Po prostu paranoja! Narrator wspomniał, że w podręcznikach „D&D" można znaleźć bezpośrednie odniesienia do wyglądu szatana i sposoby odprawiania mszy satanistycznych oraz przestrzegał rodziców, aby ich pociechy przypadkiem nie czytały podobnych rzeczy. Tak więc gry typu „Baldur's Gate" czy „Icewind Dale", które oparte są na tym systemie, są grami satanistycznymi i jak łatwo wywnioskować ok. 30.000 ludzi w Polsce jest satanistami. No ludzie, to już chyba przesada!

Gandalf_85

W stu procentach zgadzam się z Bulim. Właśnie obejrzałem Fakty w TVN i ku mojemu zdziwieniu dowiedziałem się, że trzech nastolatków zasztyletowało swojego kolegę. Autor wiadomości mówił, że takie zachowanie zostało spowodowane przez nadmierne korzystanie z gier komputerowych. Po kilku zdaniach wypowiedzianych przez ojczyma zamordowanego 17-latka kamera pokazała Segę Saturn i PSX, po czym autor dalej komentował mówiąc, że najprawdopodobniej nieoddanie tych pożyczonych konsol na czas było powodem morderstwa (cóż za niekonsekwencja). Na koniec w jakiejś kawiarence spytano graczy grających w „Diablo 2" i „RtCW", o co chodzi w tychże grach. Odpowiedzi były jednakowe: „zabijanie potworów latających po planszy". I to ma cokolwiek udowadniać?

Ciekawe natomiast czemu nikt nie mówi, w jakim stanie byli sprawcy. Nie słyszałem ani razu w żadnej informacji tego typu, że wykryto u morderców THC lub alkohol we krwi. Dlaczego o tym się nic nie mówi?

Piotroslav

Buli! 1% to naprawdę wiele! Chodziło mi właśnie o jednostki, bezkrytycznie podchodzące do tematów gier. Problem dotyczy większości dzieci i części młodzieży, u których hierarchia wartości oraz osobowość dopiero się kształtują. Dlatego dostęp do gier, szczególnie „krwawych" FPP powinien być ograniczony. Nie chcę zamykać rynku tych gier. W rękach dojrzałego człowieka są bezpieczne, zaś groźne dla osób z niewykształconą jeszcze prawidłowo osobowością lub jej zaburzeniami w późniejszym wieku. Myślę więc o ograniczeniach wiekowych, chociaż pewnie i niektórzy dorośli nie potrafią odróżnić fikcji gry (gdzie mamy kilka żyć) od realizmu życia.

A w ogóle niech ktoś mi odpowie, po co w ogóle powstają takie gry, skoro wokół nas i tak jest wiele przemocy?

Kasia

Heroiczni "Herosi"?

Milosu! Zapomniałeś dodać, jak stereotypowe są gry FPP – wszystkie polegają na nudnym „chodzeniu i strzelaniu do wszystkiego, co się rusza". Albo takie RPG – nudna kreacja bohatera, odkrywanie jakiegoś-tam-świata, zdobywanie tysięcy/milionów/miliardów punktów doświadczenia i ciągła walka z jakimś-tam-złem. Dalej RTS-y – Nudna produkcja wielkiej liczby jednostek i atak tą chmarą na przeciwnika. Przygodówki? Zbieranie i irracjonalne używanie przedmiotów w jakichś wymyślnych światach. Tak właściwie to WSZYSTKIE współczesne gry są nudne i chyba już czas, aby zwinąć cały ten interes i zająć się czymś mniej NUDNYM, np. produkcją gwoździ. Ech, szkoda słów...

Kamil z Lublina

My, przestępcy

Po przeczytaniu felietonu ManJAka pt. „Gracze – czyli my, przestępcy" ogarnęło mnie uczucie, które było połączeniem zgrozy i złości. Pomijając absurd, jaki ogarnął polski sejm i w sumie całą scenę polityczną, wszelkie „kolorowe gazetki" obrały sobie „kulturę" graczy za siedlisko złoczyńców, satanistów i psychopatycznych morderców już dość dawno. Na razie ci ludzie podsycają oburzenie społeczeństwa (które wynika chyba głównie z braku chęci obcowania z komputerami wśród ludzi po 40) powołując się na tytuły, gdzie ta komputerowa brutalność (wirtualna, bo przecież w grach FPP niszczymy piksele, a nie żywych ludzi) istnieje. Pytanie, kiedy celem staną się gry logiczne, przygodówki czy wyścigi, bo przecież w mniemaniu dziennikarzy tych gazet, zawsze gdy młody człowiek pobawi się jakimś wyścigiem z prędkością 200 km/h, za chwilę będzie próbował to powtórzyć Maluchem na szkolnym boisku, a „The Sims" jest pewnikiem wykorzystywane do tworzenia miniobozów koncentracyjnych. Cóż, jestem graczem od jakichś 8 lat i jakoś nie przeszkadza mi to być normalnym człowiekiem. Jestem najlepszym przykładem, że my, gracze, jesteśmy normalnymi ludźmi, a wszystkie te gazety po prostu potrzebują jakiegoś „kozła ofiarnego".

Cooldan

Arabskie czyli złe?

Krzysztofie (ŚGK 2/02), z jednej strony wojna z terroryzmem daje szansę twór-

W INTERNECIE

FORUM DYSKUSYJNE ŚGK Online

Kontynuując tradycję dyskusji forumowiczów na naszej stronie internetowej, po raz kolejny pociągnęliśmy ich za język w pewnej sprawie. Tym razem postanowiliśmy się dowiedzieć od graczy komputerowych, czy uważają, że ich hobby czegokolwiek ich w życiu nauczyło lub, odwrotnie, czy być może zostali kiedyś przez gry wprowadzeni w błąd. Oto wybrane głosy z owej dyskusji, której pełen przebieg możecie prześledzić na naszej witrynie internetowej http://www.sgk.com.pl. Jednocześnie podkreślamy, że wszystkie wypowiedzi publikujemy w niezmienionej formie, zaś przedstawione poniżej opinie nie muszą być zgodne ze stanowiskiem członków redakcji.

Nie odkryję Ameryki, ale gry komputerowe bez wątpienia [pomogły] mi w nauce języka angielskiego. Wystarczy, że powiem jedno – niemieckiego uczyłem się w szkole w sumie (wliczając w to okres studiów) 11 lat i nie umiem go w ząb, angielskiego nigdy w szkole nie miałem, a choć moja jego znajomość pozostawia baaardzo wiele do życzenia (niestety...), to jednak potrafię się w tym języku porozumieć, a czytam w zasadzie bez problemów. Musiało tak się stać, ponieważ w przeciwnym razie w większość przygodówek, zwłaszcza w czasach „przedlokalizacyjnych", po prostu nie mógłbym grać... Szczególnym wyzwaniem były te rzeczywiście stare gry, kiedy trzeba było jeszcze wpisywać tekst. Do tej pory za swój największy sukces uważam całkowicie samodzielne ukończenia King's Questa 2, a działo się to jeszcze wówczas, gdy nawet wielu spośród typowych przygodówek point'n' click nie potrafiłem przebrnąć bez solucji.

Jeśli chodzi o inne sprawy, to szczególne wrażenie wywarł na mnie Gabriel Knight 3, dzięki któremu zaznajomiłem się z fascynującą tajemnicą Rennes-le-Chateau. Nigdy nie zapomnę wieczoru, gdy kilka miesięcy po ukończeniu gry, przełączając kanały w TV trafiłem na „Discovery Channel" i doznałem uczucia, że gdzieś już widziałem to, co jest właśnie na ekranie... Do-

com gier do opowiedzenia się w słusznej sprawie, stąd amerykański żołnierz-symbol obrony praw człowieka do życia w świecie bez przemocy! Z drugiej strony, doświadczeni przykładem innych upadłych firm, obawiają się fiaska komercyjnego. Inna sprawa, że książka „Osama bin Laden" sprzedaje się bardzo dobrze – widać arabskie nie zawsze znaczy złe. Ale po ataku na World Trade Center wielu osobom ten przymiotnik kojarzy się pejoratywnie. I widocznie lepiej jest dmuchać na... orientalne niż arabskie!

King Graham

Kasa

Czy producenci gier komputerowych muszą wykorzystywać każdą okazję do zrobienia kasy? Czy już naprawdę nie mogli powstrzymać się od zrobienia gry „Harry Potter i kamień filozoficzny"? Książka jest wspaniała, film może być, chociaż rewelacyjny nie jest, ale gra?! Jest beznadziejna! Ale to jeszcze nic. Kiedy przeczytałam, że podobno ma powstać gra na podstawie trylogii Tolkiena, to aż mnie zemdliło. Uwielbiam grać, ale bez przesady. Film już powstał i choć nie mogę się doczekać, kiedy wejdzie do kin, wątpię, aby był lepszy od książki. Jeśli chodzi o grę, to proponuję dać sobie spokój od razu. Jeżeli powstanie, to na 100% okaże się kiczem. Uważam, że gry na podstawie książek to po prostu obraza dla fanów prozy Tolkiena czy Rowling.

Moon

Hej, przygodo!

Chciałbym poruszyć temat gier przygodowych, które najwyraźniej zaczynają wymierać. Twórcy gier zdają się zapominać o wielbicielach tego gatunku. Jedyną grą, która ostatnio mogła zaspokoić moje przygodówkowe żądze, była „Atlantis 3" ze stajni Cryo Interactive – firmy, która jest najlepszym twórcą i wydawcą przygodówek na świecie. Ta gra jest dokładnie taka, jakie powinny być inne gry z tego gatunku. Panowie z Cryo – oby tak dalej. Panowie i panie z innych firm – bierzcie przykład z kolegów. Bo wierzcie mi, że przygodówki nie mają wcale mniej fanów, niż FPS-y typu „Quake" czy „Counter Strike".

Kamil z Węgorzewa

LISTY DO REDAKCJI

Chciałbym nawiązać do artykułu „Świąteczna gorączka" (ŚGK 1/2002) autorstwa Gracza. Otóż to, że gry nie są już opisywane jako całkowite zło i zagrożenie, według mnie jest jednak jakimś postępem. Przecież najdalej rok temu wiele gazet dla pań zamieszczało artykuły pokroju „Zabójcze gry". Sam pamiętam taki jeden, który opisywał jak dzieciak pod wpływem gry w „Quake'a" postrzelił staruszkę. A tutaj autorka już zauważyła, że jest wiele gatunków gier i niektóre nawet są opisane pozytywnie (wprawdzie z błędami, ale jednak pozytywnie). Ktoś może powiedzieć, że to jest tylko drobna kropla w oceanie głupoty. Tak, to prawda, ale zdaje mi się, że nareszcie kończy się ta cała „nagonka" na gry. Chyba już z dwojga złego lepszy poradnik z błędami, niż poszukiwanie taniej sensacji, prawda? Może następnym krokiem będzie normalny, rzetelny poradnik?

Bartek

No właśnie, jak jest lepiej, nikt nie wie. Starzy wyjadacze marketingu powiadają, że nie ważne jak, byle by ludzie gadali. Jednak ja nie jestem przekonany, czy to najlepszy sposób na popularność. I czy w ogóle w grach chodzi o popularność. Może lepiej, żeby gry nadal pozostały rozrywką elitarną? A może nie tak w ogóle należy stawiać pytania? Może raczej chodzi o to, że jeśli gry staną się powszechne, a pewnie kiedyś w końcu się staną, to żeby chociaż pamiętano, iż wtedy graczami nie byli idioci, którzy nawet nie potrafili zaprotestować, gdy posądzano ich o debilizm. A może problem tkwi w jeszcze innym aspekcie – że tak naprawdę idea gier komputerowych się zaciera, rozcieńcza w pulpie mass-mediów i nam, graczom z krwi i kości nie tylko nie wolno godzić się na zakrzykiwanie nas stertą bzdur, ale że wręcz powinniśmy tłumaczyć laikom (lamerom?), czym naprawdę są gry. Bo przecież nie są li tylko zabawą! Z tym chyba zgodzimy się wszyscy. W każdym razie temat, Bartku, jest szeroki i warto pewnie jeszcze do niego powrócić. Najlepiej w rubryce obok, tj. w „Hyde Parku".

Przeglądając ostatni numer ŚGK zauważyłem pewną okrutną właściwość. Od niedawna dochodzi do sytuacji, gdzie w jednym miesiącu dostajemy do ręki grę i dowiadujemy się, że za dwa miesiące ukaże się dodatek z nowymi misjami, broniami itd. („Ghost Recon"). Jest to już nie tylko jawne, ale wręcz bezczelne wyciąganie od klienta pieniędzy (często „podstawka" jest specjalnie skrócona). Nie jest to przypadek odosobniony, a biorąc pod uwagę, że cena dodatku tylko minimalnie jest niższa od gry podstawowej, to w takim kraju, jak nasz, piraci mają dodatkowych klientów niezadowolonych z oryginałów (w końcu dlaczego mam płacić 100 zł za niepełną grę?). Nie chcę przez to powiedzieć, że dodatki są złe! Wręcz przeciwnie, znakomicie potrafią urozmaicić nam grę i przedłużyć zabawę, jednak takie postępowanie, jak w przypadku wymienionym wcześniej gdy czy np. „Icewind Dale" (wciąż pamiętam tę zapowiedź: „dwójka ma być wydana w celu zdobycia pieniędzy") prowadzi tylko do jednego – skomercjalizowania naszej branży. A tego chyba nikt z nas graczy nie chce.

Andedhel

Pytanie brzmi, czy aby nasza branża nie została skomercjalizowana już dawno temu? Spójrz, jak wyglądają niektóre produkcje (nie gry, tylko produkcje, bo inaczej o nich powiedzieć nie można). Toż w normalnej sytuacji, w innych dziedzinach rozrywki czy sztuki, w takich przypadkach mówiono by o plagiacie – a u nas: klon! następca!

A co do dodatku, to faktycznie, niektórzy twórcy jakby coraz mniej się starają, goniąc za wynikami finansowymi. Korporacje rządzą się bezwzględnymi prawami. Poruszaliśmy zresztą ten temat w jednym z raportów specjalnych. Nie popieram tego procederu, choć w jakimś sensie rozumiem, że jest nie do uniknięcia. W innych branżach też musi powstać 10 komercyjnych gniotów, żeby można było zebrać odpowiednią sumę i stworzyć jedno arcydzieło. I jeśli tak będzie i u nas, jestem w stanie to „oszustwo" zaakceptować. Choć dodatki, o których piszesz, faktycznie złoszczą. Mnie także.

Gratuluję pomysłu zamieszczania na CD dodatków i modów przedłużających żywotność gier. Nie każdy może pozwolić sobie na ściąganie przez modem takiego dodatku, jak np. „SWAT 3D", który miał chyba ponad 50 MB. Zamieszczajcie takich rzeczy jak najwięcej, nawet kosztem dem i pełnych wersji.

A. Zborowski

Pewnie spora część naszych Czytelników przeczytała ostatnie Twoje zdanie z oburzeniem, dlatego z góry uspokajam, że nie zamierzamy rezygnować z dem i pełnych wersji, aby zamieszczać więcej dodatków. Będziemy za to starać się tak dobierać proporcje, aby zadowolić tak graczy chcących poznać nadchodzące nowości, jak i graczy chcących przedłużyć żywot swoich ulubionych hitów. Cieszy nas, że ten i podobne mu listy popierają ten pomysł, bowiem do końca nie byliśmy przekonani, czy w ogóle interesują Was MOD-y i bonusy. Ale wychodzi na to, że tak – i to bardzo, zważywszy na ilość listów, jakie do nas wysyłacie na ten temat. A tak przy okazji – ciekawi nas, czy chcielibyście, aby zwiększyć ilość materiałów od Was, czy raczej mamy zamieścić więcej materiałów redakcyjnych (np. filmiki z redakcji, teksty z różnych powodów nie wydrukowane, numery archiwalne ŚGK)? Jeśli znajdziecie trochę wolnego czasu, proszę napiszcie do nas parę słów w tej sprawie.

rubrykę prowadzi: Piotr Pieńkowski

piero po chwili uświadomiłem sobie, że mam przed sobą wnętrze kościoła w tej miejscowości, odwzorowane w grze w najdrobniejszych szczegółach. Oglądałem później z wypiekami na twarzy dalszy ciąg tego programu, co chwilę rozpoznawałem kolejne znane obiekty i słyszałem o postaciach, z jakimi dane było mi się zetknąć podczas gry... To było fantastyczne...

TexMurphy

Przede wszystkim angielskiego słownictwa na całkiem wysokim poziomie, choć niestety w szkole słownictwo pełni drugoplanową rolę więc, no cóż ocen mi to szczególnie nie polepszyło. Poza tym znajomość broni zarówno białej jak i tej nieco nowszej, tu wybitnie bez gier niczego bym nie wiedział. Z pojazdami bojowymi jest już trochę gorzej bo większość z występujących w grach ma więcej niż kosmetyczne zmiany, jednak o wprowadzaniu w błąd nie powinno być mowy gdyż większość z nich jest albo zbyt absurdalna albo choć częściowo oparta na technologiach testowanych lecz niekoniecznie skutecznych.

Z gier, które nauczyły mnie czegoś ciekawego, mógłbym również wymienić pewną grę handlową, a mianowicie Patrician – z której nauczyłem się historii Hanzy oraz handlowego rozwoju miast nadbałtyckich. Jednak moim zdaniem gry uczą czegoś dużo ważniejszego i przydatniejszego nawet niż języki, czyli cierpliwości i logicznego myślenia, a tego naprawdę ciężko jest się nauczyć w inny sposób.

Dragon_Warrior

U mnie ofkorz Angielski (podobnie jak Tex, 8 lat i ni słowa po niemiecku). A pracuję w szkole języka angielskiego. Rozmawiam płynnie z nauczycielami z USA :), Angielski na studiach 2 rok ;)

Gry przede wszystkim wyostrzyły mi zmysły i pokazały, jak mogę zachować się w wielu różnych sytuacjach. Teraz coraz częściej wiem jak powinienem zareagować. Strasznie mi się słuch wyostrzył (serio) od FPP, a celność jest dobra (mógłbym zostać snajperem – sprawdzałem na strzelnicy). Ogólnie uważam, że gry zawszę czegoś uczą, a od nas zależy czy nam się to przyda czy nie ;).

Jedi

ŚWIAT WEDŁUG MANJAKA

W lustrze wielkiego brata

Przez cały miesiąc obiecywałem sobie gorąco, że nie wspomnę już słowem o podatkach, polityce i innych paskudztwach w trosce o spokój ducha własny i Czytelników. Nie zdzierżyłem jednak usłyszawszy o nowych planach drenażu naszych kieszeni – nowy podatek drogowy, haracz od oszczędności w bankach oraz plany podniesienia ubezpieczenia OC, które już i tak jest paskudnie drogie, skierowały me myśli ku tym grom, w których można osobiście regulować poziom podatków. Gry nauczycielem życia? Być może, ale widać gołym okiem, że miłościwie nam panujący nigdy nie mieli okazji pograć w Lords of the Realm 2, gdzie przy podatku powyżej siedmiu procent ludność zaczynała się buntować i urządzać rewolty tudzież emigrować do sąsiednich hrabstw. U nas wszelkie opłaty na rzecz aparatu państwowego sięgają siedemdziesięciu(!) procent dochodów i ciągle rosną, ale na ulice jeszcze nikt nie wychodzi, choć ludzie zamarzają albo umierają z głodu. Wystarczy jednak spojrzeć na taką Argentynę, aby stwierdzić, że scenariusze z gier potrafią się powtórzyć także w życiu.

Dość o podatkach, bo jeszcze człowiekowi wrzód na żołądku się zrobi. Z wieści bardziej wesołych, rekordy popularności wśród gier pobiło The Sims we wszelkich odmianach, przynajmniej na Zachodzie – u nas wciąż króluje Harry Potter. Przyczyny popularności tego ostatniego są dość oczywiste, natomiast zaskakuje niesłabnące zainteresowanie Simsami – grą, która na dobrą sprawę powinna się znudzić po dwóch dniach, a króluje na listach przebojów już dwa lata. I to nie tylko za sprawą dodatków z nowymi przedmiotami do kupienia oraz ścieżkami rozwoju zawodowego: w pierwszą, podstawową edycję The Sims wciąż grają starzy, młodzi, dzieci i kobiety z pasją porównywalną jedynie z oglądaniem kolejnych perypetii bohaterów Big Brothera.

Ktoś gdzieś napisał, że Polacy dzielą się na tych, którzy BB nie oglądają i na tych, którzy do tego się nie przyznają, czym uraził mnie poważnie, bo choć uważam się za Polaka z krwi i kości, to nie jestem w stanie Big Brothera strawić ani trochę. Próbowałem podejść do tego programu ze trzy razy, na różne sposoby – i nic. Lipa. Tak doskonała nuda, jak obserwowanie schnącej na sztachetach farby; rozmowy o niczym, głupawe zadania, jakieś mętne reguły rządzące zabawą. Wolałbym już oglądać puste akwarium. A jednak to chyba te same mechanizmy decydują o popularności zarówno BB, jak i Simsów: możliwość podglądania cudzego życia i w większym lub mniejszym stopniu sterowania nim. The Sims ma jeszcze jedną zaletę: przedstawia idealny model człowieka-konsumenta, żyjącego w społeczeństwie-utopii, świecie stworzonym dla konsumentów wyłącznie (nota bene, dokładnie z taką wizją świata walczył Tyler Durden w „Fight Clubie"). Ludzik chadza sobie do pracy, zarobione pieniądze wydaje na coraz to nowe meble czy inne sprzęty, do szczęścia potrzebny jest mu coraz większy stan posiadania, coraz wyższe stanowisko, od czasu do czasu kolega lub koleżanka, do których można się poprzytulać, a potem niech sobie idą do domu. Czysta Ameryka. Po hamburgerach, poprawności politycznej i kontaminacji języka, kolejny import z Imperium.

Być może istnieje jeszcze jedna przyczyna popularności The Sims, będąca swoistą formą odwetu na reality showach – a mianowicie możliwość wyjścia poza ustalony schemat praca-zakupy-spanie poprzez zmuszenie swoich simów do robienia rzeczy hm... powiedzmy, dziwnych. Tak na przykład jeden z redakcyjnych kolegów zbudował basen, zaprosił sąsiadów na imprezę, a kiedy wszyscy wskoczyli do wody – sprzedał schodki pozwalające na wyjście z basenu i obserwował, jak towarzystwo się topi. Miłośnicy pływania mają tu również inne pola do popisu – widziałem sim-dom, w którym miejsce przedpokoju zajmował basen, w związku z czym przemieszczanie się między pokojami wymagało pokonywania go wpław. Nie do rzadkości należą też przypadki zamurowywania ludzików w mieszkaniu w celu zagłodzenia nieszczęśników; słyszałem o pewnym maksymaliście, który w ten sposób wymordował tylu simów, że ich nagrobkami wystroił sobie cały ogródek. Znam też człowieka lubującego się w konstruowaniu labiryntów; swoje hobby przeniósł na grę w ten sposób, że zbudował strasznie zagmatwany labirynt z żywopłotów w ogrodzie, co na dobre uwolniło go od plagi złodziei – gubili się oni tak skutecznie, że aż na śmierć. Dobra, choć tylko wirtualna namiastka zemsty dla ofiar rabusiów w prawdziwym życiu, gdzie przestępcy z reguły nie udaje się złapać, a jak już się uda, to szybko i w dobrym zdrowiu wraca na wolność, choć należało by mu przedtem przynajmniej obciąć rękę.

Simowie są o tyle elastyczni, że eksperymentować z nimi można w różnych dziedzinach, niekoniecznie od razu śmiertelnych. Sam nabrałem lekkiej odrazy do tej gry, kiedy poderwałem żonę sąsiada i wziąłem z nią ślub (była to jedyna kobieta w okolicy, a w celu osiągnięcia wyższej pozycji w pracy musiałem posiadać małżonkę), co okradzionego zasmuciło tylko na trochę. Wkrótce potem poderwałem i jego, w związku z czym z pewnym niesmakiem oglądałem co i rusz scenki, w których dwaj faceci całowali się, przytulali na kanapie i mruczeli słodko do siebie, a nad ich głowami fruwały serduszka. Skończyło się tak, że sąsiad oświadczył się mojemu bohaterowi i wprowadził się do niego. Na koniec to samo zrobiłem z jego nieletnią córką – i od tego czasu nigdy więcej nie siadłem do The Sims.

Ciężkie jest życie sima. Ale przynajmniej żyje on w świecie, gdzie państwo nie zabiera dwóch trzecich dochodów obywatela. A na dobrą sprawę, nie zabiera ich w ogóle – bo czy słyszał kto o wypełnianiu zeznań podatkowych w The Sims?

ManJAk

W INTERNECIE

U mnie jest bardzo podobnie jak u przedmówców (angielski oraz zdobycie informacji na temat broni palnej i białej), ale chcę powiedzieć o innej sytuacji i to bardzo świeżej.
Dzisiaj na polskim omawialiśmy jakiś wiersz, w którym autor ukazywał zgubny wpływ żądzy władzy, itd. Mój kumpel zacytował jakiś początkowy tekst Napoleona z Europa Universalis 2, a nauczycielka była wniebowzięta i przez pół lekcji powtarzała mu „Jakiś ty mądry..." :).

BiggyK

Uważam że w grach takich jak: Aztec, Egipt... (tutaj jeszcze parę gier ze stajni Cryo), Age of Empires wątek historyczny jest dobrze zrobiony, ale nie jestem jakoś przekonany do tego żeby pomogły mi one w nauce. Świetnie widzę jak żyli niektórzy bohaterowie, ale nic więcej o nich nie wiem. Może plusem jest to, że po takiej grze zajrzę do jakiejś książki historycznej po więcej szczegółów.

Co do gry Fallout to po tej grze opanowałem bieglej język angielski Mamo! Gdzie jest słownik co go używałem jakieś 2 miesiące temu? ;) No i są jeszcze gry ekonomiczne, które po kazują jak znaczącą rzeczą jest pieniądz (ale tutaj można się kłócić).

A tak w ogóle to uważam, że jeżeli chcesz się czegoś nauczyć to najlepiej zajrzeć do książki (wiem coś o tym :).

MajinFox

Gry komputerowe nauczyły mnie taktycznego myślenia, podszlifowałem język, a także przy parogodzinnym graniu na Gimstacie [server Q3] wyrobiłem sobie refleks. Trzeba też dodać, że zniszczyłem sobie wzrok i zmarnowałem mnóstwo czasu.

denay

A wyobraźcie sobie taką sytuację – lecicie samolotem, a tu nagle pilot zasłabł, korkociąg w dół, ludzie panikują... a Wy spokojnie idziecie do kabiny pilotów, wyrywacie maszynę z korka i swobodnie lądujecie na lotnisku kilka kilometrów dalej. I to wszystko dzięki Flight Simulatorowi by Micro$oft :).

Regis
Opr. Elektryczny

DONOSY

HARRY I SPÓŁKA

Gra „Harry Potter i kamień filozoficzny" bije na świecie rekordy popularności. Także w naszym kraju. Polski dystrybutor, firma IM Group, otrzymała nawet nagrodę „Asa Empiku" za doskonałe wyniki sprzedaży w sieci tegoż kolportera. I nic w tym właściwie niezwykłego, gdyby nie fakt, że są przecież lepsze gry, które sprzedają się jak po grudzie. I to nawet te o magii. Czyżbyśmy więc doczekali chwili, kiedy rynek gier w Polsce skomercjalizował się tak samo, jak rynki zachodnie? Tylko czy tak naprawdę o to nam chodziło?

BONDOMANIA?

A propos komercji. Firma Gearbox Software zamierza stworzyć grę, w której głównym bohaterem byłby... James Bond. Ja naprawdę mogę wiele zrozumieć, ale przecież nawet komercja ma swoje granice. James Bond? Panowie! A może tak od razu Hans Kloss? Albo jeszcze lepiej Sztyrlic?

COSA NOSTRA

Nie tylko u nas politycy szaleją w temacie gier komputerowych. We Włoszech sporo zamieszania wywołała na przykład premiera „Mafii", którą uważa się za instruktaż, jak zostać członkiem tej przestępczej organizacji. I na nic wyjaśnienia włoskiego dystrybutora gry, że komputerowcy potrafią odróżnić fikcję od rzeczywistości. Problem jest i tyle. U nas gra raczej nie wywoła skandalu, ale pewnie gdyby wydać coś pod nazwą „Korupcja" albo „Doktor Śmierć", też byłoby sporo szumu.

SERIOUS SAM 2

Lada chwila do sklepów zawita druga część przygód Poważnego Sama. Gra jak gra – niezbyt rozgarnięta fabuła, taki sobie klimat, ale jaka grafika! Już choćby tylko dla niej warto poznać tę grę. Czasem aż dziw bierze, że ktoś ma na tyle mało wyobraźni, że genialny pomysł tak bezmyślnie niweczy. Ten engine zasługuje przecież na coś znacznie lepszego (chociaż pewnie znajdą się fanatycy SS, którzy wdepczą mnie w ziemię za te słowa – kilku nawet błąka się po redakcji ŚGK).

Życzliwy

MIĘDZY NAMI, GRACZAMI...

Niemiłe złego początki?

Nagrody za gry roku 2001 zostały już przyznane i mając teraz obraz całości, można spokojnie pokusić się na podsumowanie minionego okresu. A wbrew pozorom, wcale wesoło nie jest. Tak, będę narzekał, bo naprawdę jest na co.

Rozumiem, że gry logiczne dogorywają. Dzieje się tak od dwóch, trzech lat i moim zdaniem ich koniec jest nieuchronny – choć faktycznie ostatnio aktywność twórców w tym względzie wzrosła. Żal mi także, iż do grona tego dołączyły w roku 2001 przygodówki i symulatory. Te pierwsze miały co prawda taką samą ilość premier egzemplarzowo, jak w roku 1999, ale dobrych pozycji jest tutaj jak na lekarstwo. Czyżby wydawcy zapomnieli o tym jakże wdzięcznym i zasłużonym dla gier komputerowych gatunku? To samo symulatory; a właściwie jeszcze gorzej! Na palcach jednej ręki można policzyć produkcje z ubiegłego roku. W przeciwieństwie do zręcznościówek i RTS-ów. Ludzie, co się dzieje?

Właściwie nie tak powinienem zadać pytanie. Przecież wiem, co jest grane. Wszyscy wiemy. Jeśli popatrzy się na hity z ostatnich 12 miesięcy, aż zgroza człowieka ogarnia. Same naśladowcze klony, a jak już pojawi się coś nowego, to i tak tonie w pulpie komercji. Oczywiście, obowiązkowo głośno rozreklamowanej. A kiedy już nadchodzi premiera takiego „hitu" okazuje się, że złe to to nie jest, ale rewolucyjne, jak nam obiecywano, też nie. Ot, do pograna na dwa, trzy wieczory i odłożenia na półkę na wieczne leżakowanie – bo aż wracać się nie chce.

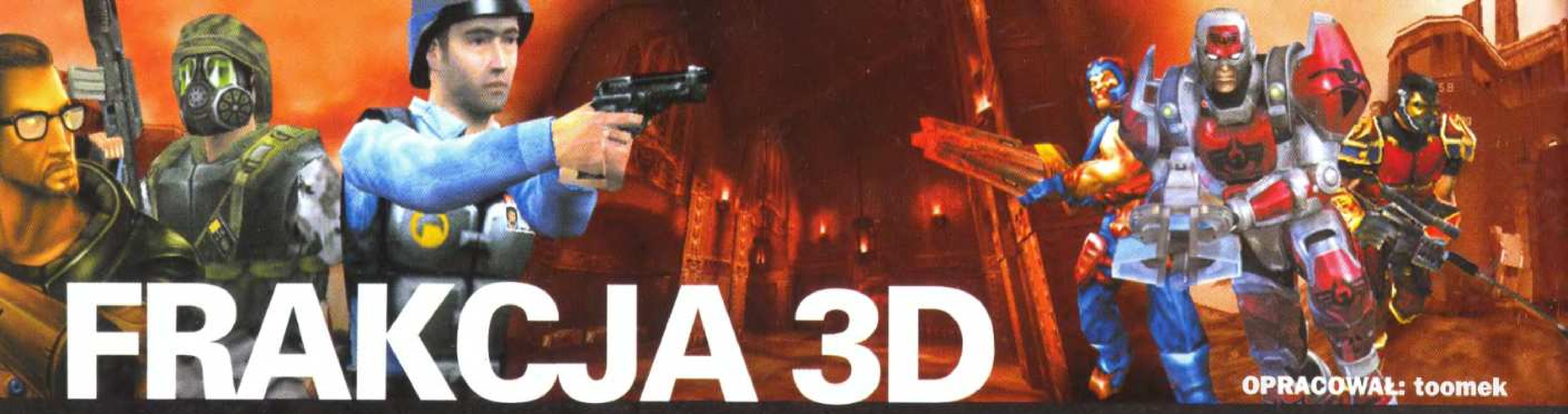
Ale to jeszcze nie wszystko. Mam wrażenie, że naszemu rynkowi grozi o wiele większe niebezpieczeństwo. Czy zauważyliście, JAKIE ostatnio wydaje się gry? „Red Faction", „Undying", „Return to Castle Wolfenstein" – wszystkie te tytuły łączy jedno: gracz przechodzi je jak po sznurku. Za grosz kombinowania, w którą stronę iść i co zrobić, błądzenia po labiryntach i poszukiwania jakiegoś klucza lub artefaktu. Korytarz, zakręt, potwór, strzał, znów korytarz, zakręt, potwór, strzał... i tak do samiutkiego końca. Bezmyślnie, bez wysiłku, bez przyjemności. Gdzie się, u diabła, podziały wszystkie te „Hexeny" i „Jedi Nighty", gdzie człowiek musiał się nabiegać i nagłówkować, zanim przeszedł do następnego poziomu.

Co tam zresztą strzelanki FPP. Dokładnie ten sam zarzut można postawić symulatorom, a nawet erpegom! Koniec świata. Dwa gatunki, w których fundamentem jest dowolność i niezależność, przekształciły się w wyścig szczurów. Jak nie dolecisz do punktu A na czas, koniec misji. Jak nie zabijesz złego maga, to klucza nie znajdziesz. Pamiętacie serię „Wing Commander" bądź „Eurofighter 2000"? Albo „Frontier" lub „Battlezone"? Albo „Betrayal at Krondor" czy nawet „Might & Magic 6"? A teraz zestawcie to z takimi tytułami, jak „Freespace 2", „Empire Earth" czy „Icewind Dale". Widzicie różnicę? Niestety, jest wielka, jak Rów Mariański. Choć twórcy umiejętnie stworzyli iluzję swobodnego poruszania się w wirtualnym świecie, to jednak faktycznie idziemy jak po sznurku, ani na krok nie wychylając się z głównego wątku fabularnego. Nie wolno nam, bo to jest zakazane i nie ukończymy zadania.

I wiecie co, ja nawet nie mam pretensji, że takie gry powstają. Ani nawet że się sprzedają. A niech im tam będzie. Ale drażni mnie, że tych trudnych, wymagających jest coraz mniej. I że kolejne wielkie hity, zapowiadane jako realizacja właśnie tych założeń, okazują się potem kompletną kpiną z mojej/naszej inteligencji. Wiem, że gry się spopularyzowały, mam też świadomość, że teraz w modzie jest – bo tak życzy sobie masa – aby zamiast myślenia podczas rozgrywki, preferować przystępność programów i łatwość ich obsługi. Tak, żeby nawet dzieci umiały w nie się zagrywać po pachy. Tylko że gry nie są dla dzieci! A przynajmniej nie wszystkie! Ja nie chcę kolejnych potoków krwi i ciał usłanych w gigantyczne stosy. Nie chcę też lekkiej, łatwej i przyjemnej rozrywki. Ja chcę wyć do Księżyca ze złości, że nie wiem, co dalej zrobić. Chcę się wściekać, że misja ratunkowa jest trudna jak byk i nie dosyć, że nikogo z zakładników nie mogę ocalić, to jeszcze ginie mi połowa składu mojego teamu. Ot, czego chcę. Proste, prawda?

Całe szczęście, że nie wszystko jeszcze robi się na jedno kopyto: trochę zabijania, trochę ładnych widoczków, fabułka niezbyt przerażająca i łatwy do osiągnięcia koniec (najdalej po 10 godzinach grania). W naszym środowisku są jeszcze ludzie, którzy myślą o nas, starych wyjadaczach, i raz na jakiś czas serwują nam coś takiego, jak na przykład „Europa Universalis 2", „Tropico" czy „Arcanum". Ich właśnie warto popierać – choćby kupując oryginalną wersję i podwyższając tym samym wyniki sprzedaży. Tylko w ten sposób możemy dać wydawcom do zrozumienia, czego oczekujemy. Jest to metoda o tyle prosta, co skuteczna. Dział sprzedaży to w każdej takiej firmie bóg i władca, który wskazuje, jakie gry zespoły twórcze mają robić, a jakich unikać. I niestety, tutaj piractwo akurat ujawnia cały swój niszczący dla środowiska potencjał, bowiem fałszuje statystyki i sugeruje coś z goła innego. Ale to już zupełnie inna historia.

Gracz



FRAKCJA 3D

OPRACOWAŁ: toomek

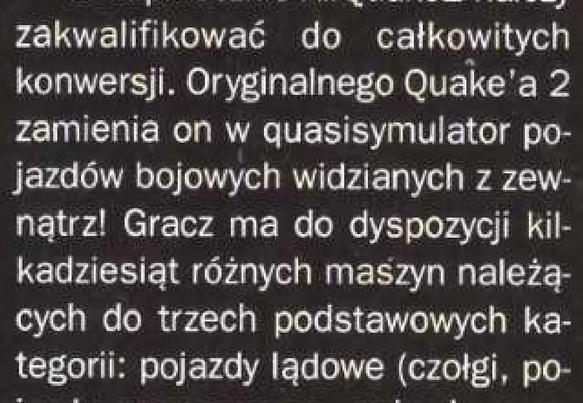
MODY DO QUAKE 2

Pojawienie się Dooma narzuciło nowe standardy w wielu aspektach gier 3D. Jednym z nich stały się rozmaite dodatki. Wcześniejsze gry ze względu na czysto *programowy sposób opracowywania* poziomów, postaci i broni znacznie ograniczały możliwość ich rozbudowy o kolejne epizody. Twórcy Dooma przygotowali specjalne narzędzia wspomagające pracę programistów i grafików, wśród których znalazł się między innymi prosty w obsłudze edytor poziomów. Szczęśliwie dla całej masy wielbicieli tej gry został on udostępniony w sieci, dzięki czemu nawet mało doświadczone osoby mogły samodzielnie przygotować nowe poziomy. Na efekty nie trzeba było długo czekać i świat zalały mapy z kilometrami korytarzy w stylu Dooma, łącznie ze słynnym Doom Aliens. Od tamtej pory przyjęło się udostępnianie tego typu narzędzi wraz z pełnymi wersjami gier 3D.

W epoce Quake'a pojawiały się nowe możliwości, do czego przyczyniło się opublikowanie pełnej dokumentacji gry, ze szczególnym uwzględnieniem mechanizmów graficznych oraz zasad budowania systemu fizyki gry. Dzięki temu stało się możliwe nie tylko konstruowanie nowych poziomów, ale także tworzenie tzw. Partial i Total Conversions, które różnią się od siebie stopniem zmian wprowadzanych w grze. Partial Conversion (częściowa konwersja) dotyczy zmian jedynie w wybranym fragmencie oryginalnej gry. Może to być nowy tryb strzelania dla broni, nowe skiny czy też drobne zmiany w fizyce gry. W Total Conversion (całkowita konwersja) zmian jest znacznie więcej, przez co niejednokrotnie powstają gry o zupełnie nowym wyglądzie, fizyce i zasadach. Ze względu na to, że często rozróżnienie między częściową a całkowitą konwersją jest czysto umowne, zaczęto określać wszystkie tego typu dodatki wspólnym terminem „mody". W tym miesiącu chciałbym posiadaczom Quake 2 zaproponować trzy takowe dodatki, które z różnych powodów uznałem za ciekawe i warte obejrzenia.

AirQuake2

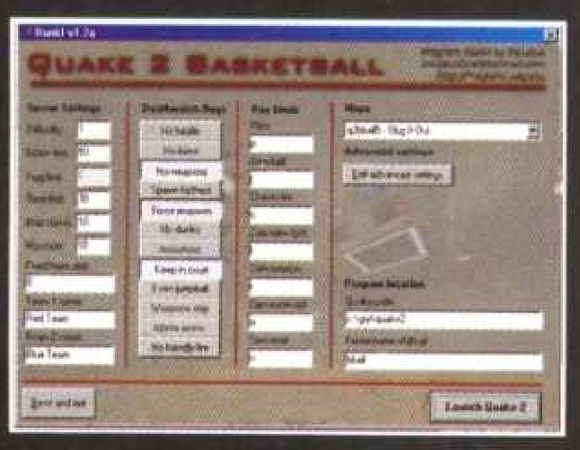
Bezsprzecznie AirQuake2 należy zakwalifikować do całkowitych konwersji. Oryginalnego Quake'a 2 zamienia on w quasisymulator pojazdów bojowych widzianych z zewnątrz! Gracz ma do dyspozycji kilkadziesiąt różnych maszyn należących do trzech podstawowych kategorii: pojazdy lądowe (czołgi, pojazdy opancerzone, pojazdy przeciwlotnicze), śmigłowce (szturmowe i transportowe) oraz samoloty (myśliwskie i szturmowe). W rozgrywce na przeciw siebie stają dwa dominujące do niedawna pakty militarne, a więc NATO i Układ Warszawski. Sympatycy symulatorów zobaczą tu znajomych bohaterów, takich jak F-16 Falcon, F-14 Tomcat, MIG-29 Fulcrum, A-10 Thunderbold, AH-64 Apache, Ka-50 Hokum, M1A1 Abrams i T-72. Są też ciekawostki techniczne w postaci RAH-66 Comanche, Mi-28 Havoc, F-22 Raptor i Su 37 Super Flanker. Wśród dostępnego uzbrojenia znalazły się działka, armaty, karabiny maszynowe, bomby i samonaprowadzające się rakiety. Oczywiście nie zabrakło również takich elementów jak pułapki cieplne i system zakłócania radarów przeciwnika. Ruchem pojazdów steruje się z klawiatury, natomiast mysz służy do naprowadzania celownika.



Instalacja przebiega w sposób typowy dla modów przeznaczonych do Quaka 2. Przede wszystkim należy rozpakować do wspólnego katalogu pliki air2_085.exe i air2_pak.exe. Następnie mamy do dyspozycji dwie metody postępowania. Pierwsza polega na utworzeniu i odpowiedniej edycji skrótu do głównej gry. W tym celu wskazujemy ikonę Quake II i spod prawego przycisku myszy wybieramy opcję Utwórz skrót. We Właściwościach skrótu przypisujemy mu odpowiednią sekwencję startową w polu Obiekt docelowy (np: C:\gry\quake2\quake2.exe +set game airq2 +map airbase). Druga metoda polega na normalnym uruchomieniu gry i wpisaniu ciągu komend w konsoli (przechodzi się do niej klawiszem ~, tzw. tyldą): +set game air2 i +map airbase. Komenda +map służy do wczytania mapy o wskazanej nazwie, a więc możemy ją również wykorzystać do wczytywania innych poziomów niż „airbase". Dobrze jest spisać na kartce nazwy wszystkich dostępnych map, żeby później przełączać się między nimi bez wychodzenia z Quake 2. W opisywanej wersji dostępne są następujące mapy: airbase, sandman, asphalt, baghdad, foxdeth, air2ii i canyons.

Quake 2 Basketball

Zgodnie z tym co sugeruje nazwa, mod ten umożliwia grę w koszykówkę. Zapewniam, że zobaczenie postaci znanych z Quaka 2, które uganiają się za piłką jest już samo w sobie wystarczającym powodem do zainstalowania tego dodatku. Twórcy Quake 2 Basketball znacznie uprościli sposób odpalania moda przez dołączenie niewielkiego programiku o nazwie Dunk!. Po jego uruchomieniu możemy wybrać mapę do rozgrywki, ustalić limity czasowe, wpisać nazwy zespołów i zmienić ustawienia skrótów klawiaturowych. Na pewno nie ma co porównywać realizmu moda z profesjonalnymi grami sportowymi o podobnej tematyce, ale od czasu do czasu po krwawych bataliach w normalnego Quaka warto odprężyć się pogrywając w kosza. No tak, krwawymi... Opisywany mod umożliwia też mecz koszykówki z bronią w ręku, a wówczas trudno mówić o przyjacielskiej rozgrywce.



Doom

Uczciwie powiem, że nie mogłem sobie odmówić napisania o tym modzie. Wprowadza on nas w świat Dooma wykonany z jakością typową dla Quake 2. Szkoda tylko, że twórcy nie zadali sobie trudu odtworzenia w 3D postaci i uzbrojenia znanych z pierwowzoru. Chociaż, z drugiej strony patrząc, takie podejście ma też swój niezaprzeczalny urok i wnosi nieco świeżości. W końcu ile razy i w ilu wariantach można grać w Dooma? Odpowiem od razu: WIĘCEJ! Doom

jest nieśmiertelny i chyba nigdy się nie zestarzeje. Tak więc i w tej formie nie omieszkałem go sobie przypomnieć, a i Czytelników gorąco zapraszam na spacerek znanymi od lat korytarzami z nowym uzbrojeniem. Moda uruchamia się bez żadnych problemów z pliku doom.bat.

***

Opisane mody można ściągnąć praktycznie z każdego większego serwisu poświęconego Quake 2. Ja skorzystałem z http://www.quake2.ac.pl (mody Quake 2 Basketball i Doom) oraz ftp://ftp.task.gda.pl/mirror/ftp.cdrom.com/pub/planetquake/airquake2/ (mod AirQuake2). Warto jeszcze zaznaczyć, że AirQuake 2 i Quake 2 Basketball przewidziane są do rozgrywki sieciowej. I to na razie wszystko. Życzę miłej zabawy! ❐

KRĄGŁE KSZTAŁTY

Coraz trudniej jest nadążyć za co rusz pojawiającymi się nowinkami technicznymi w zakresie akceleratorów 3D. Większość osób nie zdążyła jeszcze przesiąść się na GeForce3, a już na rynku dostępna jest kolejna generacja tych układów z numerkiem 4 w nazwie. Równie daleko z tyłu pozostali twórcy gier, którzy dopiero niedawno zaczęli w pełni wykorzystywać jednostki L&T pierwszej i drugiej generacji. O takich cudach jak Pixel Shader i Vertex Shader to lepiej w ogóle nie wspominać, gdyż są obsługiwane jedynie przez kilka demek, programów testowych i nieliczne gierki, takie jak AquaNox i Commanche 4. Tej pierwszej jeszcze nie widziałem, natomiast gdzie w Comanche 4 kryją się wspomniane bajery to po prostu nie wiem, bo w czasie grania nigdzie ich nie zauważyłem.

Jest natomiast jeden system, który wzbudził większe emocje niż pozostałe, gdyż jego wykorzystanie miało poprawić jakość 3D nie tylko w nowych produkcjach, ale przede wszystkim w starszych gierkach. Chodzi mianowicie o TRUFORM wprowadzony przez ATI w kartach z rodziny 8500. Idea systemu TRUFORM polega na tym, żeby wygładzić krzywizny obiektów, które ze względu na zbyt małą liczbę ścianek reprezentowane są na ekranie w postaci nieciekawych wielościanów. Najłatwiej zrozumieć działanie TRUFORM patrząc na zamieszczony obok rysunek. Osobnik widoczny na ilustracji to jeden z wojowników dostępnych w Unreal Tournament. Z lewej strony pokazany został tradycyjny wygląd obiektu, natomiast z prawej ten sam obiekt po zastosowaniu specjalnej biblioteki OpenGL dedykowanej dla kart ATI. Różnica jest od razu zauważalna. No dobrze ktoś zapyta, a co wówczas dzieje się z wydajnością? Jak łatwo domyśleć się przy zwiększonej liczbie ścianek spada nieco liczba fps-ów. Na szczęście nie jest to jakiś gigantyczny problem w przypadku wykorzystania TRUFORM do poprawy wyglądu starszych gier, które na najnowszych kartach graficznych bez problemu osiągają 70-100 klatek na sekundę. W takim przypadku spadek wydajności np. o 20 klatek jest niewielkim kosztem za znaczną poprawę wyglądu obiektów. Brzmi wspaniale, ale... jest w tym wszystkim jeden drobny haczyk. Otóż wykorzystanie systemu TRUFORM w najprostszej wersji polega na globalnym wygładzeniu wszystkich obiektów (tak jest m.in. w UT), a przecież nie wszystkie tego wymagają, gdyż z założenia powinnych być nieco „kanciate". Stąd kilka elementów wygląda w grze wręcz komicznie.

Ze względu na to, że system jest kompletną nowością, dostępnych jest na razie nlewiele uaktualnień przygotowanych z myślą o TRUFORM. Wśród nich można znaleźć nakładki na Counter-Strike (mod do Half-Life) i Quake 2. Wśród nowych produkcji jedynie Return to Castle Wolfenstein wyposażono w obsługę specjalnego systemu ATI. Szczerze mówiąc akurat w tej grze nie jest ona specjalnie potrzebna, gdyż obiekty zostały opracowane tak dokładnie, że świetnie wyglądają i bez TRUFORM. Jednak na razie upłynęło zbyt mało czasu, żeby jednoznacznie określić, czy pomysł ATI przyjmie się na rynku gier 3D. Trzeba poczekać na kolejne produkcje. ❐

KARTKA Z KALENDARZA

Rok 1994

Bardzo ważny rok dla rozwoju FPS-ów. Na rynku ukazują się dwie gry, które dają początek nowym gałęziom w rozwoju FPS-ów. Pierwsza z nich nosi tytuł Heretic i wprowadza produkcje 3D w zupełnie dla nich nowy świat fantasy. Oferuje mnóstwo nowych pomysłów w budowie poziomów, znakomicie wykonane postacie i niezłe bronie. Podjęcie nowej tematyki zachęciło do grania w FPS-y kolejnych komputerowców, na których dotychczasowe technothrillery spod znaku ID Software nie robiły zbytniego wrażenia.

Drugim tytułem jest Dark Forces – pierwsza produkcja niezależna od ID Software. Za jej powstaniem stoi, dzisiaj powszechnie już znany, LucasArts. W chwili pojawienia się na rynku FPS-ów stanowi kwintesencję rozwoju gatunku. Perfekcyjna grafika i dźwięk idealnie oddają klimat Gwiezdnych Wojen, do którego świata przenosi nas akcja gry. Dark Forces ma wszystko to, co dzisiaj jest standardem dla FPS-ów: wyraźnie zarysowany wątek fabularny, trudne i wielostopniowe misje do wykonania, filmy wprowadzające do poszczególnych etapów, nieprawdopodobny efekt zagrożenia i strachu (spotęgowany brakiem sejwów w czasie gry!), kolekcję dodatkowych przedmiotów takich jak latarka, maska przeciwgazowa czy buty antypoślizgowe, bronie o więcej niż jednym trybie strzelania, swobodę w sterowaniu postacią (patrzenie w górę i w dół, kucanie, bieg, skok) i wiele, wiele innych cech. *Dla mnie Dark Forces* to bezsprzecznie FPS stulecia.

Z dziennikarskiego obowiązku odnotujmy jeszcze grę o nazwie Doom 2 – Hell on Earth. Nie dajmy się jednak zmylić numerowi w tytule. Doom 2 to nic innego jak nieco poprawiona pierwsza wersja gry. Kilka nowych postaci, dodatkowe uzbrojenie i gigantyczna ilość poziomów do przejścia. Fanom Dooma w zupełności to wystarcza, choć obecnie takie rzeczy nazywa się modami lub po prostu dodatkami do gier, a nie zaraz oznacza kolejnym numerkiem. ❐

TAKTYKA

KLAWIATURA I DYKTATURA

Mało kto nie słyszał o takich tytułach, jak „Civilization", „Alpha Centauri", „Age of Empires", „Shogun: Total War" czy nowsze „Europa Universalis" i „Tropico". Nie zagłębiając się zbytnio w wyszukiwanie elementów wspólnych, łączących wspomniane gry, szybko dostrzec można, iż cechą w jakimś sensie wspólną strategiom jest forma sprawowania władzy i kierowania losami wirtualnego państwa. Warto zaznaczyć, że niezależnie od prezentowanej przez strategie tematyki, od ekonomicznej do stricte wojennej, jedynowładztwo i podejmowanie jednoosobowo wszelkich decyzji jest korelatem większości gier strategicznych.

Praktycznie nie występują sytuacje, aby podejmowanie decyzji rozbite byłoby na kilka podmiotów, rozmywając zarazem ich odpowiedzialność za wynikłe stąd ewentualnie błędy, czy wręcz szkodliwe efekty podejmowanych działań.

W strategiach mamy do czynienia ze swego rodzaju dyktatem grającego, od którego widzimisię zależą wszelkie zmiany i kroki podejmowane w obrębie polityki wewnętrznej, jak i stosunków zagranicznych państwa. To przecież od nas zależy z kim zawrzemy sojusz, przeciwko komu wyślemy swe armie na wojnę, a także jak poprowadzimy kampanię wojenną i czy okaże się ona dla nas zwycięska. To oczywiście tylko przykład, lecz sfer w które możemy bezpośrednio ingerować jest znacznie więcej. W jakim kierunku zmierzają moje rozważania. Ano, w takim, że śmiało można powiedzieć, iż gry w mniej lub bardziej świadomy sposób propagują dyktaturę jako formę sprawowania władzy. Czyżby ta była sprawniejsza i bardziej niezawodna w szybkim podejmowaniu decyzji w oczach twórców gier? Nie zapominajmy, że nieraz mniej przemyślane decyzje podjęte terminowo są przydatniejsze od tych spóźnionych, zawierających nawet najlepsze rozwiązania, a szybki tok ich podjęcia jest możliwy dzięki jednoosobowemu ośrodkowi decyzyjnemu w postaci władcy-gracza. Niewątpliwie rządy silnej ręki mają jeszcze inne zalety, do których między innymi zaliczyć można brak możliwości przerzucania odpowiedzialności za porażki na kogoś innego. Wierzcie mi, nie spotkałem jeszcze gracza, który za swoje błędy winiłby podwładnych, nie wspominając już o przypadkach władców-graczy działających na niekorzyść kierowanych przez siebie państw. Gracze jako szefowie państw, dyrektorzy przedsiębiorstw czy wreszcie wodzowie dowodzący wielkimi armiami nie mają możliwości obarczenia za niepowodzenia i zrzucenia ciężaru odpowiedzialności na innych, i tylko od nich zależy czy odniosą sukces, czy też ich starania zakończą się klęską.

Grą, która otwarcie wręcz gloryfikuje dyktaturę jest „Tropico", w której wcielasz się w postać dyktatora karaibskiej wysepki, osobiście odpowiadając za dobre i złe strony swej polityki. Jeżeli będziesz rządził dobrze, ludzie to docenią, jeżeli źle, nie długo będziesz piastował swój urząd. Istotnym jest również fakt, że to od Ciebie zależy zakres swobód obywatelskich, zadowolenie obywateli i polityka zagraniczna, za pomocą której dowolnie kształtujesz kierunek, w którym zmierza Twoje państewko, również mogące skutecznie opierać się zagranicznym wpływom.

Gra strategiczna daje szerokie pole manewru, nieograniczone narzuconymi odgórnie schematami, że coś jest dobre, a inne złe. A wszystko zależy tylko od gracza, którego oceni – historia, czyli końcowa punktacja. Z pewnymi ograniczeniami mieliśmy do czynienia przykładowo w „Civilization", gdzie autorzy z góry narzucali grającemu polityczny kierunek rozwoju twierdząc, że demokratyczny ustrój jest najlepszy dla każdego państwa, nie dając grającemu zbytniej możliwości wyboru. Jednak twórcy gry, świadomie lub nie, narzucając demokrację pozostawili grającemu elementy typowe dla dyktatury. Nadal gracz decydował o wszystkim. Niedopatrzenie, pomyłka, celowe działanie czy naturalna kolej rzeczy? Na to pytanie znają odpowiedź tylko twórcy gry.

Podobnie jest w grach wojennych — to w gracza rękach, jako głównodowodzącego, spoczywa życie tysięcy żołnierzy, którzy odpowiednio przez nas kierowani, albo odniosą sukces w walce z wrogiem, albo sami dostaną tęgie lanie. A poza tym, gdy przychodzi

bronić kraju przed agresją, przeprowadzaną niejednokrotnie z kilku kierunków naraz (Europa Universalis), niezbędna jest szybka ocena sytuacji i równie błyskawiczna reakcja na pojawiające się zagrożenia. A przecież nic nie zastąpi w takich sytuacjach jedynowładczego, niepodzielnego dowodzenia, pozbawionego straty czasu na dyskusje, tak znamiennej dla wieloosobowych sztabów.

Strategie opierając się na założeniu, że lepiej oddać pełnię władzy grającemu, który doskonale wie, a przynajmniej powinien wiedzieć, jak wykorzystać płynące z tego rozwiązania korzyści dla rozwoju państwa, dają wolny wybór „drogi" i możliwość wykazania się w niecodziennej roli szefa państwa. Człowiek jest jednak tylko człowiekiem, i dlatego tak przy grze jak i w życiu, trafić można na mądrego człowieka, władcę który swoją oświeconą polityką przyczyni się do wzrostu znaczenia państwa na którego czele stoi, jak i człowieka pozbawionego skrupułów, którego jedynym celem jest pognębienie poddanych. Czy zatem oświecona dyktatura propagowana w grach, jest

formą rządów, która nieuchronnie zmierza ku narodzinom w realnym świecie? Z pewnością przyszłość odpowie nam na to pytanie. Niewątpliwie, gdy ludzkość wstąpi na drogę ekspansji międzyplanetarnej, będzie zmuszona do zastosowania nowych metod w podejmowaniu decyzji, bo w ekstremalnych warunkach pogranicza nie będzie czasu na niekończące się dyskusje pomiędzy różnymi grupami nacisku. A może też realna jest wizja zastąpienia decydentów przez inteligentne uczące się maszyny, które zaopatrzone w szeroki system fundamentalnych zasad i ograniczeń mających na celu ochronę ludzkiej rasy, podejmowałyby decyzje bez skrępowania układami, unikając błędów i pomyłek, wyłącznie w oparciu o chłodną kalkulację. Tylko że wtedy role by się odwróciły – i to komputer grałby ludźmi, a nie odwrotnie.

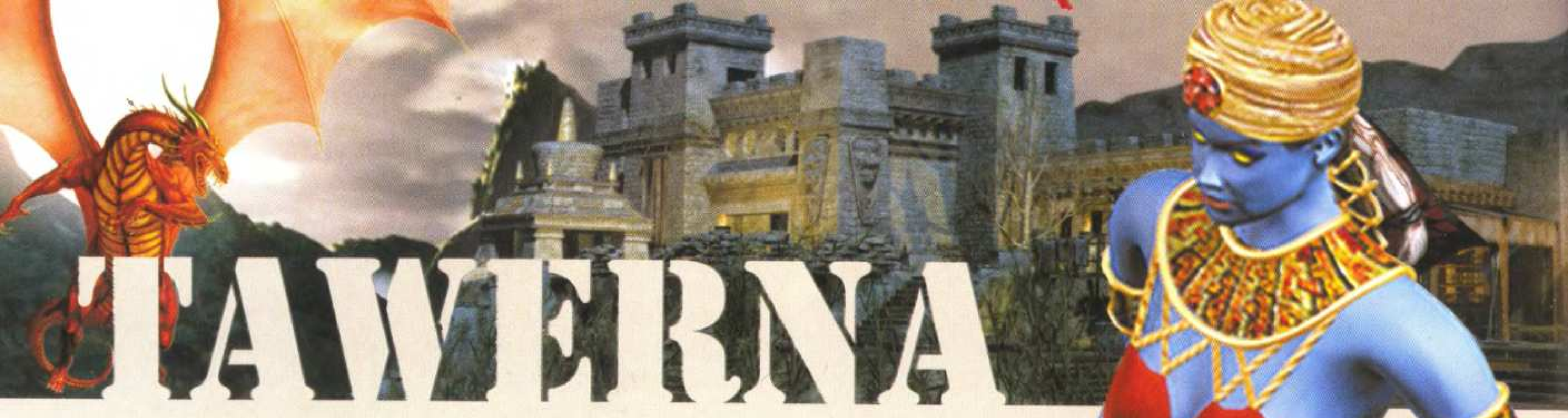
Romuald Burczyk

SUN TZU I KARL VON CLAUSEWITZ STRATEGIA DOSKONAŁA

Obaj myśliciele wojskowi rozprawiający o metodach, środkach i celach prowadzenia walki są chyba najbardziej znanymi autorami, których prace do dzisiaj stanowią obowiązkową lekturę każdego stratega, nie tylko noszącego mundur. W podzielonej na trzynaście rozdziałów „Sztuce wojennej" Sun Tzu znajdziemy maksymy, które proponują proste i skuteczne rozwiązania. Wśród nich dwie, pasują do prowadzenia każdej operacji zbrojnej na ekranie monitora: „jeśli dobrze poznasz wroga i siebie, zwycięstwo będzie pewne", a także skierowana do wodzów rada, aby „bronili się, dysponując słabymi siłami i atakowali, mając silną armię". Taka postawa nie tylko zwiększa prawdopodobieństwo zwycięstwa, ale ponadto powoduje lepsze, bardziej celowe wykorzystanie dostępnych sił, nie mówiąc już o ograniczeniu czasu trwania toczonych wojen. Z kolei Clausewitz w dziele „O wojnie" uważał, że wojna jest kontynuacją polityki za pomocą innych środków. Miał rację, dobitnie widać to w „EU 2", w której wojna jest środkiem do realizacji wykraczających w przyszłość politycznych koncepcji rozwoju państwa i odpowiedzią na złowrogie zakusy obcych mocarstw. Dużą wagę przykładał także do czynników, nawet z pozoru błahych, będących nierozerwalnie związanych z operacjami wojskowymi. Był przekonany że takie kwestie jak zmęczenie, drobne pomyłki, czy zwykły brak szczęścia *mogą sprawić, iż* nawet najlepsze plany zamiast spodziewanych zwycięstw przynieść potrafią porażkę. ❐

EUROPA UNIVERSALIS 3

Niestety, nie jest to zapowiedź kolejnej części tej rewelacyjnej gry, lecz próba zastanowienia się nad tym, co powinno znaleźć się w trzeciej odsłonie, jeśli takowa powstanie, aby w pełni zadowolić wymagających czegoś więcej graczy i skuteczniej utrafić w ich gusta. Otóż zdaniem wielu grających zabrakło dotychczas rozwiązania, które pozwoliłoby bez konieczności wypowiadania wojen na dokonywanie zmian terytorialnych w obrębie obszarów należących do różnych państw. I tak możliwość sprzedaży, wymiany bądź darowizny wybranych prowincji, zdecydowanie poszerzyłyby możliwości kreowania polityki państwa, a co ważniejsze nie byłoby to rozwiązanie sprzeczne z realiami historycznymi. Poza tym mile widziane byłoby zaimplementowanie skuteczniejszych rozwiązań, które dawałyby większą kontrolę i swobodę wspierania sojuszniczych państw, choćby poprzez darmowe bądź odpłatne przekazywanie technologii, zbędnych okrętów czy też uczestniczenia w wojnach mających na celu poszerzanie władztwa terytorialnego sojuszników tak, aby oddziaływać bezpośrednio na sytuację w regionach nawet oddalonych od królestwa gracza. ❐



TAWERNA

POBOŻNE ŻYCZENIA

Nikt chyba nie ma wątpliwości, że komputerowe erpegi są ułomne w stosunku do gier fabularnych, a jeszcze bardziej do realnego życia i prawdziwych przygód, które mogłyby nas spotkać w jakiejś odległej krainie. Ale taka jest cena za niezależność od współgraczy/współtowarzyszy. Tak więc pewne uproszczenia są niejako oczywiste i akceptowalne. Nie usprawiedliwia to jednak faktu, iż wiele kwestii w cRPG jest traktowanych dosłownie po macoszemu. Już kiedyś pisałem o różnicach w płci, które w komputerowych erpegach zazwyczaj nie są w ogóle uwzględniane (a szkoda) czy o specyfice wykonywanych profesji, które przecież mogłyby mieć wpływ na przebieg fabuły (jeszcze większa szkoda). Najgorsze zaś, że tak naprawdę wystarczyłoby zupełnie niewiele, aby rzeczy te w grach uwzględnić. Dlaczego tego się nie robi, pozostanie dla mnie zagadką.

Na tym jednak nie koniec mankamentów cRPG. Jest jeszcze jedna, bardzo ważna dziedzina, której uparte ignorowanie przez twórców gier zakrawa wręcz na kpinę. Mam na myśli religię.

Jak to! – zakrzyknie ktoś. – Co się chłop czepia! Przecie są kapłani ze swoimi czarami, nie?! Więc o co chodzi?!

No właśnie – o to. Wybaczcie, ale „wykorzystywanie“ kapłanów jako magów drugiej kategorii to po prostu obraża nas, graczy. To tak, jakby topór używać do krojenia chleba. I nie ma żadnej przesady w tym stwierdzeniu. Kapłan to istota potężna, pośrednicząca w relacjach pomiędzy członkami drużyny, a bogiem, ewentualnie bogami. Ktoś tak ważny, że trudno sobie chyba wyobrazić ekspedycję bez niego. A przynajmniej tak gry powinny być skonstruowane. Niestety, miast do rzeczy poważnych i wzniosłych, najczęściej służy on do odpędzania złych duchów, leczenia i wspierania pozostałych dobrym słowem. A co to, szaman jakiś z pigmejskiej hordy, w trąbę jeża? Może jeszcze dodać korzystanie z wahadełka i taniec przy ognisku? Nie, moi drodzy, tak być nie powinno.

Pomyślcie, jak pięknie by było, gdyby Wasz kapłan potrafił w trudniejszych momentach przewidywać przyszłość. Nie tam zaraz dokładnie, jak w szklanej kuli, ale subtelnie, tylko emocjami, sugerując potem drużynie, aby czegoś nie robiła lub dokądś nie szła. Trudne do zrobienia? A skąd!

Albo gdyby w pewnych sytuacjach, spotykając się z wyznawcami tej samej wiary, potrafił załatwić rzeczy, o których normalnie nikomu by się nie śniło – dostałby po wyjątkowo atrakcyjnej cenie (lub w ogóle za darmo) jakiś magiczny artefakt, miał zapewnione noclegi za darmo, dostawał tajne (i bardzo dobrze płatne) zlecenia od zwierzchników swojego Kościoła. A jeszcze gdyby się okazało, że niektórych zadań nie da się załatwić, bo zleceniodawca jest innej wiary, to byłoby już po prostu niebo.

Na myśl, bez specjalnego kombinowania, przychodzi mi jeszcze pomysł na ascezę w odosobnieniu, kiedy kapłan dobrowolnie opuszcza na jakiś czas drużynę, okolicznościowe głodówki pozwalające nieco zaoszczędzić na prowiancie, umiejętność łatwego nawiązywania kontaktów (któż nie ufa kapłanom?), obowiązek na przykład trzykrotnego w ciągu dnia odmawiania modlitwy, kiedy to kapłan jest wyłączony z życia (a więc i walki). Prosi się także o intrygę w głównym wątku, o zadania poboczne, o specjalne artefakty (relikwie!). Przecież to wszystko leży w zasięgu możliwości dzisiejszych programistów. Wystarczy tylko chcieć.

A najciekawsze w tym wszystkim jest to, że w „normalnym“ życiu element wiary jest dosłownie fundamentalny. Każdy z nas, także owi programiści, ma przecież wyrobione zdanie na tematy religijne, a do tego także aktywnie się do nich ustosunkowuje, praktykując lub nie. Ale w grach – gdzie tam, panie. Na co sobie zawracać głowę. Kapłan to tak naprawdę lekarz (a raczej samobieżne ambulatorium medyczne) i po co to zmieniać. Właśnie dlatego w każdej fabularnej grze komputerowej (bo w „mówionej“ łatwo to nadrobić) zawsze czegoś będzie nam brakować. Pozbawieni seksualności i religijności (tak, to właśnie te dwie skrajne kwestie: cielesność i duchowość, określają człowieka) w cRPG będziemy tylko duchami poruszającymi się pośród innych duchów. Bezbarwni, bezosobowi, nijacy.

Moja rada na to, jak zwykle, jest jedna – jeśli twórcy czegoś nie zrobili, dokończmy za nich sami. W myśl mojej niegdysiejszej propozycji spróbujcie jeszcze raz zagrać w jakąś grę, ale z założeniem, że wszyscy członkowie drużyny wyznają jakąś konkretną religię. Na przykład w „Might & Magic 6“, którą dołączyliśmy jakiś czas temu do ŚGK. Załóżcie, że jesteście wyznawcami tylko jednej świątyni i za nic nie kupujcie dostępu do trzech pozostałych rodzajów. Zobaczycie, jak wówczas będzie trudno, ale też jak inaczej, przyjemniej. Wiadomo, wiara czyni cuda.

WIEDZA TAJEMNA, WIEDZA POWSZECHNA

To oczywiste, że nic nie dzieje się samo z siebie. Aby powstały gry komputerowe, musiały najpierw powstać komputery, a aby powstały komputery, musiała najpierw zrodzić się elektronika, a jeszcze wcześniej elektryczność, a jeszcze wcześniej... zresztą mniejsza z tym. Zasada ta w każdym razie jest prosta, choć wcale nie oznacza to, że pamiętamy o niej na co dzień, a raczej – że ją sobie uświadamiamy. Żeby trzymać się naszego podwórka, nie układamy sobie w głowie kolejności tytułów, które ewoluowały aż do współczesnej postaci. Zdarza się nawet, że w ogóle zapominamy o pierwowzorze, który dał podwaliny pod jakiś pomysł! A szkoda, bowiem o niektórych grach naprawdę warto pamiętać. Bez nich nie byłoby dzisiejszych hitów, a być może nie byłoby też nas.

DZISIAJ...

FALLOUT

Któż z nas, fanów cRPG, nie zna serii „Fallout"? Od chwili wydania pierwszej jej części (ŚGK 4/98), która zelektryzowała całe nasze środowisko, do dziś nie powstało nic lepszego w tym obszarze gatunkowym, chyba że liczyć część drugą tej gry (ŚGK 1/99) – nawet „Arcanum", które znajduje się chyba najbliżej wspomnianej serii, pozostaje daleko w tyle pod względem bogactwa fabuły, różnorodności świata, a także grywalności. Co ciekawe i wyjątkowe, pomimo już całkiem sędziwego wieku jak na gry komputerowe, „Fallouty" nadal mają się nadzwyczaj dobrze, wciąż pozostając niedoścignym wzorem dla innych produkcji. Więcej nawet, mają odwagę – wzorem cyklu „Might & Magic" – zagospodarowywać sąsiednie do cRPG rejony, ukazując się w wersji strategicznej (ŚGK 5/01). Wcale bym się nie zdziwił, gdyby za jakiś czas pojawiła się też jakaś zręcznościówka FPP dziejąca się w tym postnuklearnym świecie.

...I WCZORAJ

BURNTIME

Ha! Niektórym pewnie zrobiło się teraz aż ciepło z wrażenia. Tak, to była gra, istne cacko. Postnuklearny świat, ludzkość na wymarciu, wędrówka przez pustynne tereny, walka o przetrwanie, handel wymienny, najemnicy, podbijanie zniszczonych miast własną armią. Wszystko w rzucie izometrycznym. Przypomina to Wam coś?

Uczciwie wyznam, że w ŚGK nie od razu doceniliśmy kunszt twórców „Burntime". Mieliśmy nie tylko kłopoty z oceną, ale także – co było tak naprawdę głównym problemem – z zaszeregowaniem gry do jakiegoś konkretnego gatunku. Było tu sporo z erpega, sporo z przygodówki i sporo ze strategii. Ostatecznie daliśmy w metce napis „przygodowa" i „60%" (ŚGK 2/95). I już po miesiącu tłukliśmy się klawiaturami po łbach, że takie z nas łachmyty niewydarzone. Na szczęście, od zawsze stosowaliśmy zasadę, żeby przyznawać się do popełnionych błędów i już w następnym numerze, we wstępie do suplementu, odszczekaliśmy wszystkie nasze obelgi pod adresem „Burntime". I słusznie, bo to bardzo dobra gra i jeśli jakimś cudem w nią jeszcze nie graliście, koniecznie musicie nadrobić tę zaległość.

NOWINKI

IT'S ALIVE!

Miesiąc temu pogrzebałem engine Infinity, a tymczasem okazało się, iż pacjent jeszcze dycha. Co prawda, będzie to raczej publiczne dogorywanie, niż odrodzenie w chwale, ale zawsze. A wszystko to za sprawą gry „Icewind Dale 2", której wydanie zapowiedziano na końcówkę maja tego roku. I nie są to jakieś tam plotki, ale oficjalna informacja wydawcy. Oby tylko całe to zamieszanie nie okazało się wskrzeszaniem zombie.

POLACY W ATAKU

Prace nad polskim rolplejem pt. „Another War" dobiegają końca („Zapowiedzi", ŚGK 11/01). Firma Mirage Interactive ukończyła nagrywanie głosów postaci, a teraz trwają ostatnie testy wersji beta. Wszystko zatem wskazuje na to, iż wydawca erpega, IM Group, wypuści grę na przełomie marca i kwietnia. Czekamy z niecierpliwością.

SIECIOWANKO?

Jeśli tego jeszcze jakimś cudem nie wiecie, to CD Projekt zawarł z Vivendi porozumienie, iż wszystkie gry firmy Blizzard będą mogły być darmowo udostępniane w polskich kawiarenkach internetowych. Oznacza to ni mniej ni więcej, że od tego roku można spokojnie sieciować w „Diablo 2", nie łamiąc przy tym prawa autorskiego. Co ważniejsze, umowa obejmuje także wszystkie inne gry Blizzardów, które CD Projekt dopiero wyda. Rewelacja!

GOTYCKA ERA

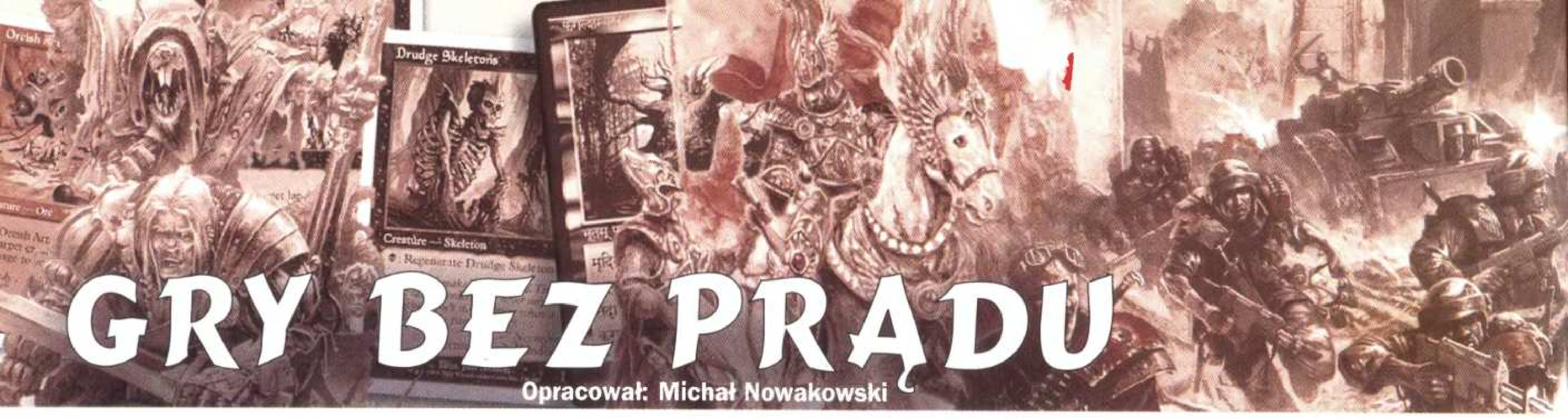
Ledwie ukazała się gra „Gothic" (w Polsce zostanie wydana dopiero w marcu, ale za to w polskiej wersji językowej), a już mówi się o sequelu. Co tam mówi, wprost stwierdza się, iż będzie część druga tej gry. Zważywszy, ile zainwestowano w tego rolpleja (ponoć grubo ponad milion marek niemieckich), wydawcy raczej nie mają innego wyjścia, jak wydrenować engine do końca. Inna sprawa, że „jedynka" to gra zacna i warta polecenia, a więc i „dwójka" pewnie będzie niczego sobie.

KONKURS

Nasze mini-konkursy zamieszczane od jakiegoś czasu na stronach z „Tawerną" bardzo przypadły Wam do gustu, dlatego z chęcią kontynuujemy ten pomysł. W tym miesiącu pytanie łatwe, ale podchwytliwe.

Jak dokładnie nazywa się system RPG, na którym oparta jest gra „Pool of Radiance 2"?

Odpowiedzi należy wysyłać wyłącznie na kartkach pocztowych, koniecznie z naklejonym kuponem konkursowym, na adres redakcji ŚGK do dnia 31 marca 2002 r. Wśród uczestników rozlosujemy 3 gry komputerowe o tematyce RPG.



GRY BEZ PRĄDU

Opracował: Michał Nowakowski

THERAŃSKIE IMPERIUM

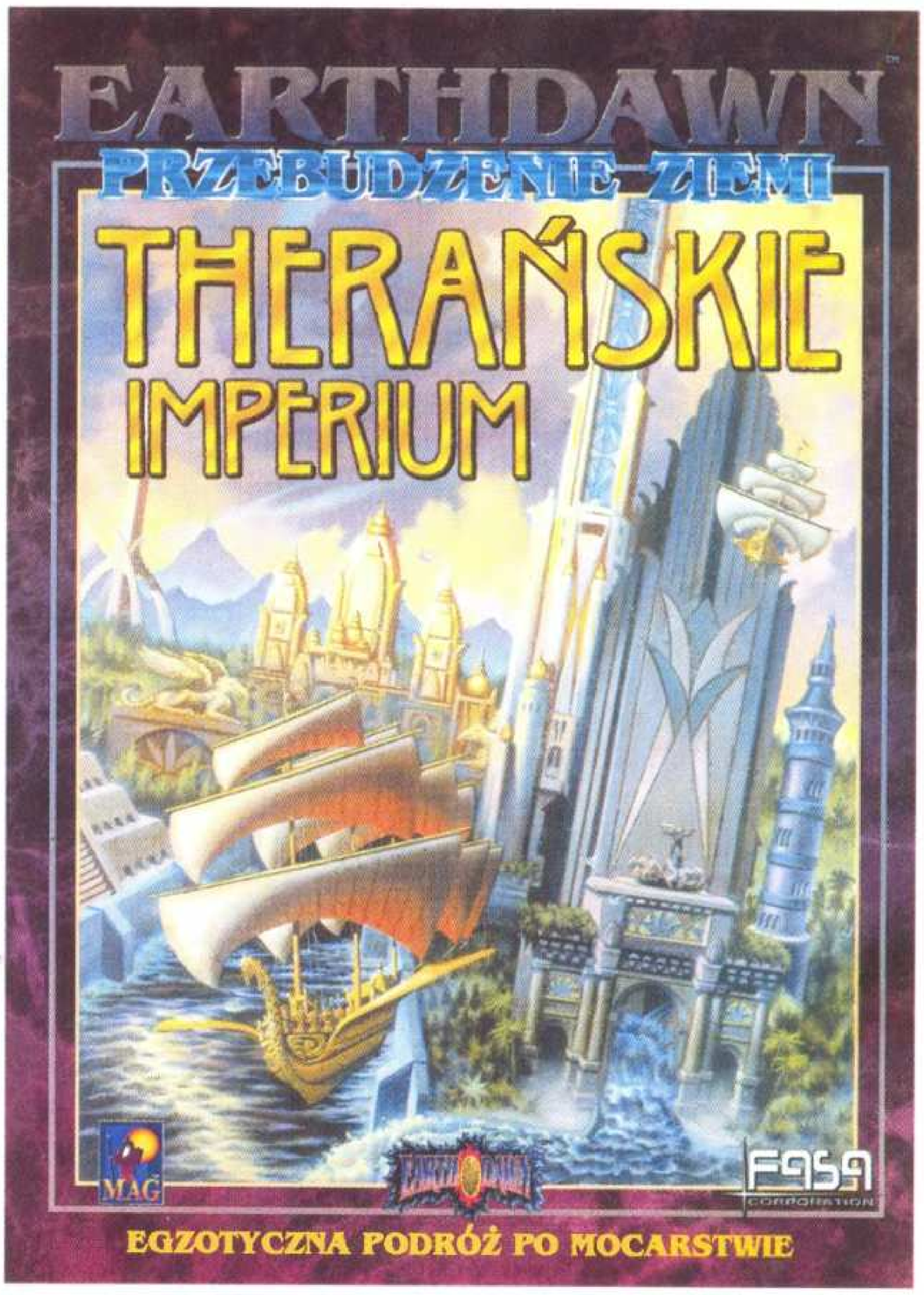
Wydawnictwo MAG po raz kolejny serwuje nam dodatek do jednego z lepszych rolplejów w swej ofercie, czyli „Earthdawna". Tym razem jest to nie byle jakie rozszerzenie, bowiem blisko 200-stronicowy podręcznik zatytułowany „Therańskie imperium" to fenomenalne wręcz kompendium wiedzy traktujące obszernie o jednej z największych potęg świata „Przebudzenia ziemi".

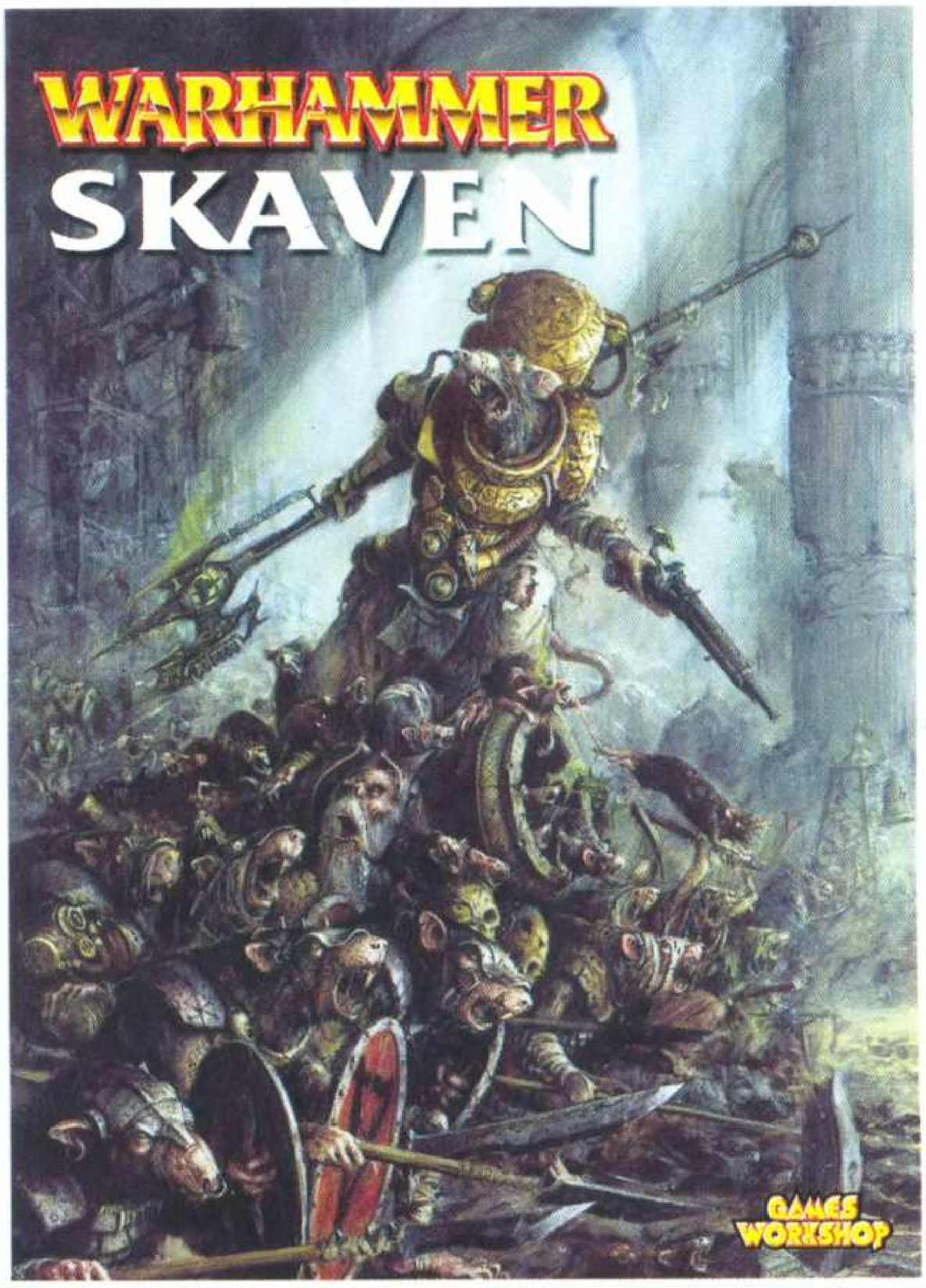
Imperium therańskie budzi w mieszkańcach Barsawii niezbyt pozytywne uczucia. To właśnie przedstawiciele owego mocarstwa, które wyrosło wokół wielkiej biblioteki, skupiającej mędrców, podróżowali przed nadejściem Horrorów i sprzedawali sposób na zabezpieczenie się przed atakiem zła. Wielu do dziś nie może im tego zapomnieć, jeszcze więcej zaś Dawców Imion nienawidzi ich za imperialistyczne ciągoty, które wciąż pchają rządnych władzy przywódców Thery do knowań, mających na celu opanowanie całej Barsawii. Drużyny przemierzające bezdroża świata „Przebudzenia ziemi" bez wątpienia niejednokrotnie zetkną się z przejawami działalności wysłanników Thery, a może nawet udadzą się na wyprawę do jednej z krain będących we władaniu Thery, bez wątpienia zatem podręcznik w rodzaju „Therańskiego imperium" to absolutnie obowiązkowy zakup dla mistrzów gry.

Na kartach dodatku znajduje się zbyt wiele informacji, bym choć w przybliżeniu mógł oddać jego zawartość w tak krótkim tekście. Niemniej jednak do najważniejszych części z pewnością należy zaliczyć dokładny opis całego imperium z uwzględnieniem historii, podziału na domy szlacheckie, codziennych zwyczajów, ludów zamieszkujących poszczególne tereny, itd. W dalszej części dodatku autorzy skupili się już na konkretnych krainach wchodzących w skład imperium, opisując ich status w Therze, geografię, najważniejsze miasta i temu podobne rzeczy. Generalnie jest to najbardziej kompletne kompendium wiedzy o jednym państwie, jakie mogę sobie wyobrazić w jakimkolwiek systemie RPG. w „Therańskim imperium" znalazło się po prostu wszystko, o czym powinien wiedzieć każdy mistrz gry „Earthdawna". W zasadzie jedyną skazą na tym wspaniałym dodatku jest załączona do niego kolorowa mapka, której wykonanie woła po prostu o pomstę do niebios. Po pierwsze jest paskudna, po drugie kompletnie nic z niej nie wynika. Wyobraź sobie zarys kontynentu upaćkany kolorowymi plamami, oznaczającymi konkretne krainy, a przed oczyma stanie Ci mapka, którą FASA postanowiła dodawać do „Therańskiego imperium". Zabrakło tu takich elementów, jak zaznaczenie ukształtowania terenu, czy nawet skali pozwalającej obliczyć odległości między poszczególnymi miejscami. Idealem była tu dla mnie mapa z drugoedycyjnego „Forgotten Realms", niestety ta z „Therańskiego imperium" nie wygląda nawet jak jej wstępny szkic. Na szczęście ogólna zawartość dodatku spycha tę wpadkę na dalszy plan.

„Therańskie imperium" to znakomite, nasycone wartościowymi informacjami rozszerzenie, bez którego nie obejdzie się żaden fan „Earthdawna". Nawet jeśli nie planujesz kampanii w okolicach terenów Wielkiej Thery, dodatek ten w znacznym stopniu zwiększy Twoją wiedzę na temat świata gry, sama zaś jego lektura to po prostu czysta przyjemność. ❐

Wydawca: FASA Corp.
Polski wydawca: Wydawnictwo MAG
Ocena: 9/10





WARHAMMER ARMIES: SKAVEN

W moim rankingu najbardziej obrzydliwej i przerażającej armii w świecie „Warhammera" szczuropodobni Skaveni zajmują drugie miejsce zaraz po potwornych hordach chaosu. Pomimo tego, że pojedyncze jednostki należące do tej rasy wydają się często niepozorne, bitwy jakie miałem okazję stoczyć z tym przeciwnikiem moimi zastępami dzielnych krasnoludów, wspominam jako najcięższe przeprawy na placach bojów Starego Świata. Szczuroludzi wspominam nie bez przyczyny, albowiem Games Workshop wydał niedawno najnowszy podręcznik „Warhammer Armies: Skaven" w całości poświęcony owym istotom.

Najnowszy dodatek z serii „Warhammer Armies" rozpoczyna się tradycyjnie od przedstawienia danej rasy, w tym przypadku zmutowanych przez Spaczeń Skavenów, podzielonych na skłócone ze sobą klany. Mamy więc tu pseudo historyczne opracowania dotyczące szczuroludzi, opis struktur społecznych w jakich żyją oraz mapkę tuneli oraz rejony zajmowane przez poszczególne stronnictwa Skavenów. Dalszą część podręcznika zajmuje przedstawienie czterech największych klanów, czyli Skryre, Moulder, Eshin oraz Pestilens wraz z najbardziej dla nich charakterystycznymi jednostkami. Kolejne karty dodatku poświęcono odpowiednio najciekawszym broniom i maszynom bojowym Skavenów oraz ich magii.

W „Warhammer Armies: Skaven" nie mogło oczywiście zabraknąć tak podstawowych rzeczy jak spisu magicznych przedmiotów, opisu przybliżającego reguły składania armii szczuroludzi, czy, jak zwykle przydługiego (choć może się czepiam) rozdziału traktującego o sposobach malowania poszczególnych figurek oraz tworzenia elementów terenu oddających klimat skaveńskiej armii. Osobiście za najciekawszą część podręcznika uważam opis bohaterów szczuroludzi, oraz głównych przywódców poszczególnych klanów – jedynie w kwestii tych ostatnich mam żal do autorów o to, że nie przygotowali statystyk tych wielkich wodzów. Doskonale zdaję sobie sprawę z tego, że małe są szanse by takie „szychy" pojawiły się ot tak sobie na polu bitwy, niemniej jednak jestem w stanie wyobrazić sobie sytuację, w której gracze przez dłuższy czas rozgrywali by kampanię, której kulminacyjnym momentem miałby być właśnie pojedynek wojsk, na czele których stanęli by skaveńscy wodzowie. Statystyki co prawda można zawsze wymyślić samemu, ale może się zdarzyć, że gracze zaczną zarzucać sobie nawzajem, iż jeden z nich zbyt wyśrubował swego herosa. Czasami odgórnie narzucone przez podręcznik zasady są znacznie lepszym wyjściem.

Ogółem rzecz biorąc „Warhammer Armies: Skaven" to podręcznik obowiązkowy dla graczy kolekcjonujących tę armię, niemniej jednak uważam, że zbyt wiele stron owego dodatku zmarnowano (chociażby niewiele wnoszące opowiadanie na cztery strony). Zabrakło mi także nowych jednostek, opisu pomniejszych klanów, czy nieznanego do tej pory sprzętu. Z całą pewnością, posiadacze starszych „Codexów" nie mają po co kupować najnowszego skaveńskiego dodatku, chyba, że koniecznie chcą dysponować najnowszym wydaniem, w którym tych kilka nowych zasad z ostatniej wersji „Warhammera" zostało ujęte w odpowiednich sekcjach. ❐

Wydawca: Games Workshop
Ocena: 7/10

Z KRAJU

Sporo ciekawego dzieje się w Wydawnictwie Portal. Według ostatnich wieści, pracuje się tam obecnie nad kolejną polską wersją gry „Nowej fali" firmy Hogshead Publishing. Tym razem na tapecie jest „Violence", w którym wymieszane zostaną motywy z klasycznych „hack n' slashowych" rolplejów fantasy z elementami nowoczesnego świata. Jednocześnie portalowcy pracują nad kolejną własną grą, tym razem jest to „PC RPG", które ma ponoć pozwolić na rozegranie sesji w realiach dowolnej gry komputerowej (od Donkey Konga począwszy, na symulacjach i grach sportowych kończąc). Dziwne? Z pewnością, ale portalowcy udowodnili już parokrotnie, że nietypowe pomysły w ich rękach stają się przebojami. Ostatnia wiadomość ucieszy zapewne miłośników „Warhammer Fantasy Roleplay", bowiem już we wrześniu ma się ukazać kolejna po „Władcy zimy" autorska kampania do tegoż systemu, czyli „W służbie jego Cesarskiej Mości cz. 2".

ZE ŚWIATA

Wszyscy, którzy są zainteresowani darmową wersją gry opartej na systemie „d20" o tytule „Spycraft", powinni zajrzeć na stronę http://www.seriesarcher.com. Można stamtąd ściągnąć pełną wersję reguł do tejże gry, jak również darmową przygodę. Polecam.

Jeśli pamiętasz jeszcze seriale animowane w rodzaju „G.I. Joe", czy „He-Mana", z pewnością spodoba Ci się system „Cartoon Action Hour" firmy Spectrum Game Studios, która w całości obraca się w kręgu podobnych dzieł animowanych. Niestety, wątpię by tytuł ten zawitał do naszego kraju.

Firma Thought Guild wydała program „City Overseer 3D", pozwalający generować na komputerze całą gamę terenów na użytek sesji rolplejowych. Zabawka ta ma pozwalać mistrzowi gry wyświetlać opisywane przez siebie miasto, czy wioskę na ekranie komputera bądź telewizora podczas zabawy. Program ten można nabyć za pośrednictwem internetu za, bagatela, 35 dolarów.

Na stronie http://www.wizards.com/default.asp?x=mtgcom/welcome odbywa się internetowe tworzenie karty do „Magic: The Gathering". Polega ono na tym, że na przestrzeni tygodni gracze odpowiadają na kolejne pytania, dodając coraz więcej szczegółów do ostatecznego wyglądu atutu. Jest jeszcze sporo decyzji do podjęcia, bowiem w chwili gdy piszę te słowa, internauci zadecydowali jedynie o tym, że karta ma być zielona.

MUZYKA

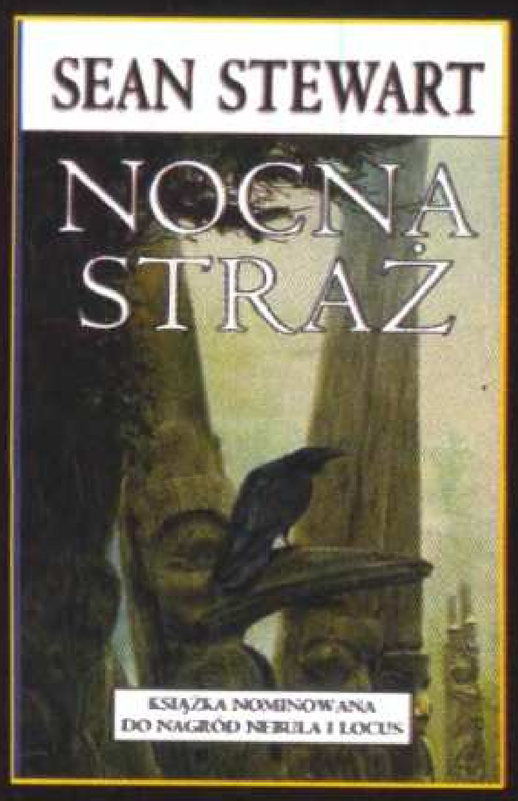
Czy muzyka w grach komputerowych zawsze spełnia wymagania odbiorców? Zapewne nie, co jednak zrobić, kiedy oprawa dźwiękowa okazuje się zbyt słaba, aby budować odpowiedni nastrój? Jednym z możliwych wyjść jest wówczas włożenie do napędu wybranej przez siebie płyty. Nieraz okazuje się, że muzyka stworzona w zupełnie innym celu, znakomicie sprawdza się jako podkład dla programu komputerowego. Miłośnikom przygód rozgrywających się w kosmosie mogę zaproponować nową płytę Andersa Lundqvista pt. „Unknown Destination", wydaną przez szwajcarską firmę Hypersound Productions. Już sam wygląd okładki nie pozostawia żadnych wątpliwości co do charakteru albumu. Poruszana tematyka dotyczy bezpośrednio dziedziny fantastyki naukowej, w szczególności zaś podróży kosmicznych. Świadczą o tym chociażby tytuły utworów, takie jak „Mission To The Stars", „Hyperspace", czy „Strike Force".

Anders Lundqvist jest jednym ze spadkobierców elektronicznej muzyki dyskotekowej, rozsławionej w latach osiemdziesiątych przez holenderską formację Laser Dance. Jedenaście utworów zawartych na płycie to stosunkowo dynamiczna twórczość napisana dla instrumentów klawiszowych. Otrzymujemy zatem skrzyżowanie Marka Bilińskiego z Jean Michel Jarrem, z tym że całość utrzymana jest w zdecydowanie futurystycznej tonacji. Właściwie wszystkie melodie łatwo wpadają w ucho i są interesująco skomponowane, niemniej ich cechą wspólną jest trzymanie się międzygwiezdnej tematyki. Znakomity zestaw muzyczny dla miłośników przygód pośród gwiazd.

Piotr Bilski

Anders Lundqvist – Unknown Destination

KSIĄŻKI



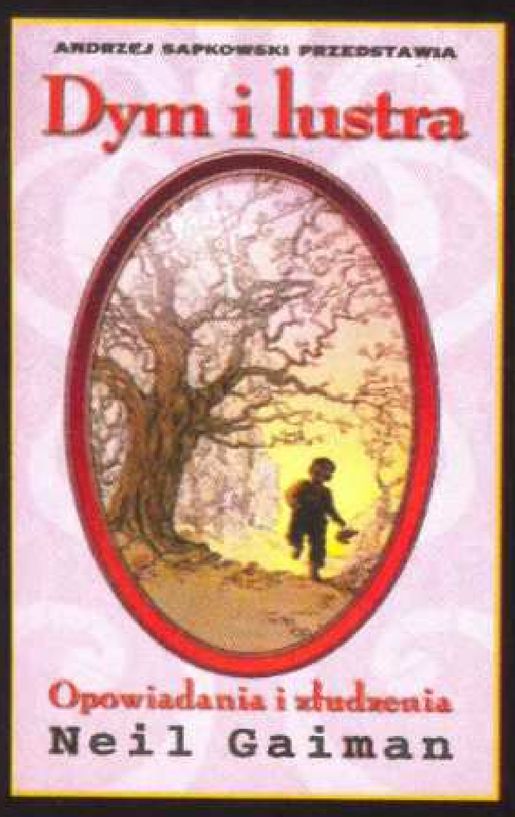
Czytelnicy książek Seana Stewarta (wcześniej ukazał się u nas „Kres obłoków" i „Wskrzesiciel") nie powinni być zdziwieni kolejną powieścią tego autora, zatytułowaną „Nocna straż". Świat naznaczony okrucieństwami II wojny światowej dotyka zmiana, która może szokować: rzeczywistość zapada w sen i iluzja staje się tak realna, jak samo życie. Płody, wyobraźni, egzystujące dotąd w legendach, baśniach i mitach, rozpoczynają cielesną inkarnację. Bogowie, demony oraz duchy wyrywają dla siebie część świata i rządzą w niej niepodzielnie. Nic nie jest już takie jak było. Nowe reguły gry, dla ludzi nie zawsze przejrzyste i zrozumiałe, ustala teraz Magia.

Emily Thompson wchodzi w konflikt z dziadkiem, gdy w tajemnicy przed nim składa bogom ofiarę za zabitego chłopca. Na Północnym Brzegu miasta, gdzie króluje Magia, panuje mróz i ziąb. Żyjące tam istoty mogą ogrzać się wyłącznie ogniem pochodzącym ze złożonych ofiar. Przez to jednak odnawia się ich łączność z żyjącymi ludźmi, co dla tych ostatnich może być bardzo niebezpieczne. Już dwanaścioro dzieci okazało się dotkniętych Magią i odeszło przez most prowadzący na północny brzeg. Czy mroczni bogowie i demony uderzą na enklawy zamieszkane przez ludzi? Nie jest to wykluczone. Dlatego trzeba mieć nadzieję, że sen, w jaki zapadł świat, skończy się, a wtedy jego fantasmagoryjne twory znikną.

Sean Stewart napisał powieść będącą swoistym melanżem gatunkowym. Magia sąsiaduje tu z nowoczesną technika, duchy z wyspecjalizowanymi, „myślącymi" automatami, a religia z polityka. Wielowątkowa fabuła angażuje uwagę czytelnika bez reszty. „Nocna straż" można też, jak sądzę, odczytywać jako metaforę wpisanego w ludzką egzystencję dialogu: tego co racjonalne, z tym co racjonalizmowi przeczy. Odwieczny konflikt ducha i materii w powieści Stewarta wychodzi daleko poza filozofię.

Wojciech M. Chudziński

„Nocna straż",
Sean Stewart. Tłum. Michał Jakuszewski.
Wyd. MAG, Warszawa 2001.



Tytuł swego najnowszego zbiorku opowiadań Neil Gaiman tłumaczy w następujący sposób: „Lustra to rzecz cudowna. Wydaje się że mówią prawdę, ukazują nasze życie. Jeśli jednak ustawi się je właściwie, zaczną kłamać tak przekonująco, iż uwierzymy, że coś rozpłynęło się w powietrzu. [...] Wystarczy odpowiedni kąt, by lustro zmieniło się w magiczną ramę, ukazującą wszystko, co umiemy sobie wyobrazić, a nawet kilka rzeczy, których nie potrafimy. Dym zaciera ostre kontury. Opowiadania w pewnym sensie także są lustrami. Dzięki nim wyjaśniamy sobie, jak działa nasz świat albo też jak nie działa. Niczym lustra, opowiadania przygotowują nas na następne dni, odwracając uwagę od istot ukrytych w ciemności."

Wstęp ten jest znakomitą zapowiedzią tego co czeka nas na następnych stronach. Neil Gaiman („Nigdziebądź", „Gwiezdny pył"), kultowy w krajach anglojęzycznych twórca mrocznej fantasy, za sprawą wydawnictwa Mag zaczął zdobywać serca (i dusze) polskich czytelników. „Dym i lustra" to zbiór trzydziestu opowiadań i wierszy igrających z wyobraźnią, pełnych zjadliwego humoru i niezwykle barwnych, plastycznych wizji mieszających humor z grozą, rzeczywistość z mitem. Można tu znaleźć upiorną wersję Królewny Śnieżki, subtelnie zmysłowy wiersz o wampirach, zabawne opowiadanie o świętym Graalu odnalezionym przez pewną wdowę w sklepie ze starzyzną. Jest an(g)ielski kryminał o miłości i śmierci w Raju odsłaniający kulisy buntu Lucyfera. Miłośnicy Lovecrafta znajdą tu smaczny kąsek – obrazoburczy i zabawny „Kubek starego Shoggotha". Bohaterowie (a nieraz i czytelnik) zostają skonfrontowani ze swoimi lękami, które niespodziewanie nabierają aż nadto realnych kształtów. Godne polecenia wszystkim lubiącym bać się z fantazją. Jest czego.

Marcin Woźniak

„Dym i lustra",
Neil Gaiman. Tłum. Paulina Braiter.
Wyd. MAG 2002 Warszawa.

WŁADCA PIERŚCIENI
DRUŻYNA PIERŚCIENIA

KINO

Na pełnometrażową ekranizację „Władcy Pierścieni" J.R.R. Tolkiena miliony fanów czekałoby zapewne jeszcze długo, gdyby nie upór Petera Jacksona. Już samo zdobycie funduszy na realizację (studio New Line Cinema wydało ponad 270 mln USD!) było sporym wydarzeniem. A do tego reżyser postanowił, że film będzie jak najwierniejszy literackiemu oryginałowi, włącznie z podziałem na trzy części.

Chcąc zapewnić sobie kontrolę nad całością projektu, Peter Jackson został reżyserem, scenarzystą i producentem filmu. Dla obniżenia i tak niemałych kosztów, podjął on decyzję o równoczesnej realizacji wszystkich trzech części. Jednocześnie starał się, aby film był zrozumiały również dla tych, którzy przygodę z „Władcą Pierścieni" rozpoczną od obejrzenia tej ekranizacji. Dlatego w scenariuszu pojawiły się konieczne zmiany. Polegały one na usunięciu lub zmianie roli pewnych postaci i wątków czy celowych retrospekcjach, których w pierwowzorze nie ma.

Obsada we „Władcy pierścieni" to mieszanka nazwisk o uznanej już renomie i popularności oraz aktorów, którym udział w filmie daje wielkie możliwości zdobycia sławy. Co ważne, przy doborze obsady kierowano się aktorskimi umiejętnościami, a nie kasową wartością gwiazd. Kluczową rolę Frodo Bagginsa zagrał Elijah Wood („Oni"). Pozostali to Christopher Lee (Saruman), Liv Tyler (Arwena), Cate Blanchet (Galadriela), Hugo Weaving (Elrond), John Rhys-Davis (Gimli) czy Sean Austin (Sam). Aragorna początkowo miał zagrać Stuart Townsend. Ostatecznie Jackson obsadził w tej roli Viggo Mortensena. Epizodyczną, ale niezmiernie ważną rolę Bilbo Bagginsa zagrał sir Ian Holm, który w swej karierze był już odtwórcą roli Froda w trzynastoodcinkowym słuchowisku radiowym sieci BBC.

Jednym z najlepszych posunięć Petera Jacksona, było zaproszenie do współpracy przy realizacji filmu dwóch najwybitniejszych autorów ilustracji do „Władcy Pierścieni" – Alana Lee i Johna Howe'a. Ich prace zostały wykorzystane przy projektowaniu olbrzymiej większości scenografii efektów specjalnych. Za techniczne przeniesienie świata stworzonego przez artystów odpowiadał szef firmy WETA Digital Richard Taylor, który do produkcji filmu stworzył sześć zespołów. Każdy zajmował się inną dziedziną (stworami, uzbrojeniem czy charakteryzacją).

Zdjęcia do filmu trwały przez 15 miesięcy. Licząca ponad 300 osób ekipa pracowała w Nowej Zelandii, której plenery okazały się wprost idealne. Ale nie bez znaczenia były także kilkuletnie przygotowania i rekordowy budżet.

Pierwsze pokazy fragmentów filmu (np. na ubiegłorocznym festiwalu w Cannes) kończyły się zgodną niemal opinią: wspaniały! I nic dziwnego, bo film jest jednym z największych dzieł w historii światowego kina. Zachwyt nad „Drużyną Pierścienia" tylko potęguje oczekiwania związane z kolejnymi częściami.

Film Jacksona jest kasowym przebojem niemal wszędzie, gdzie pojawia się na ekranach kin. Ma też bardzo duże szanse na zdobycie sporej ilości nagród (13 nominacji do Oscara!). Polską premierę (15 lutego) mamy już za sobą, i mimo że film dość szybko pojawił się w pirackim obiegu, nie ma co się martwić o jego popularność. Co bardziej gorączkowi już liczą dni do premiery „Dwóch wież".

oprac.
Robert Wiśniewski

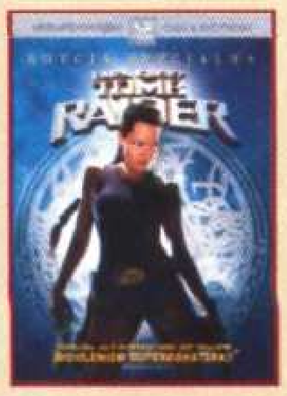
Reżyseria: Peter Jackson
Obsada: Elijah Wood, Viggo Mortensen, Cate Blanchett, Liv Tyler, Christopher Lee, Ian McKellen, Sean Bean, Hugo Weaving, Orlando Bloom, John Rhys-Davis, Ian Holm, Billy Boyd, Domonoc Monaghan, Sean Austin
Dystrybucja: Warner Bros. Poland

DVD

FINAL FANTASY

Hironobu Sakaguchi, twórca niezmiernie popularnej serii „Final Fantasy", zrealizował kinową wersję swojej gry. Co zaskakujące, w całości film wykonano metodą animacji komputerowej. Rola aktorów ograniczyła się tylko do użyczenia głosów filmowym bohaterom. Wykreowany w pamięci komputerów świat jest niemal doskonały. Stąd właśnie na DVD w pełni można docenić pracę grupy animatorów. „Final Fantasy" to film niemal stworzony dla tego formatu. Na dwóch dyskach (specjalne wydanie) znalazło się ponadto mnóstwo dodatków. Wśród nich dokument o realizacji, gagi z planu, trzy komentarze twórców, wyodrębniona ścieżka muzyczna i niezmiernie ciekawa, robocza wersja filmu oraz warsztat montażysty pozwalający na samodzielny montaż własnej wersji.

TOMB RAIDER



„Tomb Raider" to jeszcze jedna pełnometrażowa ekranizacja przebojowej serii gier. Niestety, film Simona Westa („Con Air") okazał się tylko dobrym komercyjnym kinem, które z grą łączy przede wszystkim postać tytułowej bohaterki (Angelina Jolie jako Lara to strzał w dziesiątkę). Całość to naszpikowana efektami specjalnymi opowieść spod znaku Indiany Jonesa, nie tak wszakże dobra, jak filmy Spielberga. Na DVD „Tomb Raider" zyskał wspaniałą oprawę. Anamorficzny panoramiczny obraz i dźwięk DD 5.1 uzupełniają interesujące dodatki, m. in. komentarz Westa, niewykorzystane sceny, materiał o realizacji, efekty specjalne i kaskaderskie w filmie oraz sporo materiałów na temat serii gier (w tym na DVD-ROM).

W PUSTYNI I W PUSZCZY

To już druga ekranizacja słynnej powieści H. Sienkiewicza. Różni się zasadniczo od literackiego oryginału i wersji W. Ślesickiego. Twórcy zrealizowali bardzo dobry familijny film przygodowy, unikając jednocześnie wielu nieścisłości i politycznych pułapek, których mnóstwo znalazło się w książce. Reżyser Gavin Hood udowodnił, że nie brak mu talentu, a młodzi debiutanci dobrze poradzili sobie z rolami i trudami zdjęć. Jak na superprodukcję kręconą w Afryce przystało, również pod względem wizualnym film prezentuje się wspaniale, co można docenić na DVD. Obraz i dźwięk jest bardzo dobry. Tylko dodatki, mimo że jest ich sporo i są ciekawe (wywiady, teledysk, materiały o realizacji), pozostawiają uczucie niedosytu. Przydałby się wyodrębniony komentarz zza kulis o realizacji (z pewnością byłoby o czy mówić).

SYSTEM

Z ostatniej chwili...

Po premierze modeli procesorów Celeron bazujących na rdzeniu Tualatin, firma Intel zapowiedziała rozpoczęcie wycofywania z rynku Celeronów wykonanych w technologii 0,18 mikrona i bazujących na starym rdzeniu Coppermine. Do lamusa odejdą więc modele taktowane zegarem o częstotliwości 900 i 950 MHz oraz 1 i 1,1 GHz.

Jedna z najbardziej znanych firm internetowych – Amazon.com – wkrótce ujawni wyniki finansowe z czwartego kwartału ubiegłego roku. Wszystko wskazuje na to, że pierwszy raz w swej historii Amazon zanotuje zyski. Nie oznacza to jednak, że firma w pełni finansuje swoją działalność. Straty jednak są znacznie mniejsze, niż w roku 2000, kiedy to przy wpływach w wysokości 2,7 miliarda dolarów, Amazon poniósł stratę w wysokości 1,4 miliarda. Poprawa sytuacji Amazona może być pozytywnym sygnałem dla inwestorów, którzy po koszmarnym dla „dotcomów" roku być może znów zainteresują się e-handlem.

---

24 stycznia 2002 roku, podczas konferencji Platform Conference, która odbywa się w San Jose, korporacja VIA Technologies zaprezentowała pierwszą płytę główną wyposażoną w chipset KT333. Będący na pokazie mieli okazję ujrzeć działający komputer wyposażony w płytę główną z KT333, procesor firmy AMD oraz pamięci DDR takich producentów, jak Micron, Samsung czy Infineon – dowodem na to była sprawnie pracująca aplikacja 3Dmark 2001. Oficjalnie płyty główne z prezentowanym chipsetem pojawią się na przełomie lutego i marca bieżącego roku.

Okazuje się, że problemy z obsługą dysków UltraATA/133 mają nie tylko chipsety VIA, o czym pisaliśmy w poprzednim numerze, ale także układy Intela. Chipsety i850 oraz i860 również nie potrafią obsłużyć dysków UltraATA/133 z pełną prędkością – zamiast 133 pozwalają one uzyskać transfer danych na poziomie 90 MB/s, a w przypadku kontrolerów na kartach PCI – jedynie 80 MB/s. Problem ten pojawia się w sytuacji, gdy urządzenie sterujące magistralą pobiera dane z większej liczby buforów, a układ przerywa trwającą „zbyt długo" transmisję, aby udostępnić szynę PCI innym urządzeniom. Do tej pory Intel nie znalazł sposobu na obejście problemu ani nie planuje jego naprawy.

NIE TYLKO DO SŁUCHANIA

Nowe głośniki Media-Tech

www.media-tech.pl

Firma MEDIA-TECH zaprezentowała dwa nowe zestawy głośnikowe o nazwach Allegro (MT306a) i Andante (MT306b). Głośniki są bardzo dopracowane pod względem wzorniczym, w myśl zasady że głośniki powinny równie dobrze wyglądać jak i grać. Urządzenia malowane są na metaliczno-grafitowy kolor, a ich delikatna linia doskonale prezentuje się w każdym pomieszczeniu i przy każdym zestawie komputerowym. Głośniki MT306a (moc 200 W PMPO, pasmo przenoszenia 40-20000 Hz) są wyposażone w regulację poziomu głośności oraz tonów niskich, natomiast MT306b (moc 300 W PMPO, pasmo przenoszenia 40-20000 Hz) mają pełną regulację głośności tonów wysokich i niskich. Oba zestawy wyposażone są w gniazdo słuchawkowe i są ekranowane magnetycznie. Sugerowana cena detaliczna zestawów to 79 złotych (MT306A) i 119,90 złotych (MT306B).

PREMIERA „KOSTKI"

Nintendo Cube w Europie

www.nintendo.com

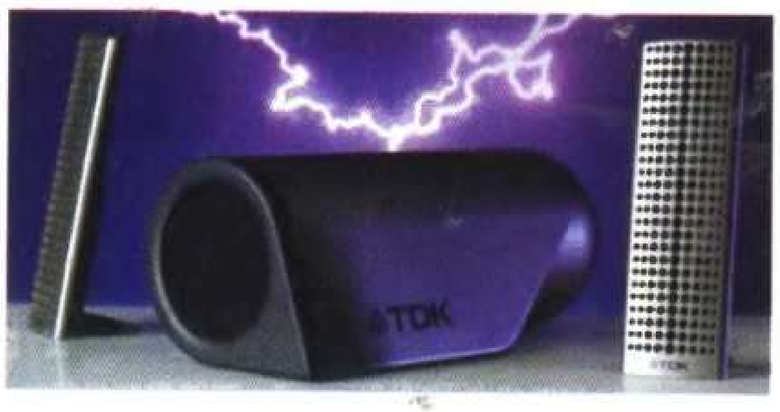
Znana są już szczegóły dotyczące europejskiej premiery konsoli Nintendo GameCube. Ma ona nastąpić 3. maja a cena konsoli wyniesie 249 euro. Razem z konsolą pojawi się około 20 gier, w tym tytuły takie jak Crazy Taxi, FIFA, Luigi's Mansion, Sonic 2, Star Wars: Rogue Leader, Tony Hawk's Pro Skater 3 oraz Wave Race. Kolejne hity zadebiutują wkrótce po premierze – znajdą się wśród nich między innymi Resident Evil, Super Smash Bros. Melee i Pikmin.

DOBRE I PŁASKIE

Nowe głośniki TDK

www.tdk.com

Od początku roku 2002 firma TDK rozpoczęła sprzedaż komputerowych zestawów głośnikowych, oferujących naprawdę wysoką jakość dźwięku. Modele TDK XS-iV S60 (60 W) i S80 (80 W) zbudowano, wykorzystując technologię przetwarzania dźwięku o nazwie NXT SurfaceSound™. Jej głównymi zadaniami są powiększenie przestrzennego pola odsłuchu oraz nasilenie wrażenia głębi dźwięku. Zestawy składają się z dwóch płaskich głośników panelowych oraz tzw. subwoofera z wbudowanym wzmacniaczem. Oprócz komputerów z głośników mogą korzystać również posiadacze takich urządzeń, jak konsole do gier czy przenośne odtwarzacze audio.



JEDEN MILIARD

Technologia procesorów Intela

www.intel.com

Dyrektor działu badań nad komponentami firmy Intel, Gerry Marcyk, oświadczył, że do roku 2007 liczba tranzystorów w procesorach tej firmy osiągnie poziom 1 miliarda. To bardzo duża liczba, biorąc po uwagę fakt, że procesor Pentium 4 z rdzeniem Willamette (0,18 mikrona) zawiera zaledwie 42 milionów tranzystorów. W ciągu najbliższych 5 lat Intel planuje tylko trzykrotnie modernizować produkcję: w roku 2003 przejdzie na technologię 0,09 mikrona. Dwa lata później Intel będzie produkować już w technologii 0,065 mikrona, by w roku 2007 wdrożyć proces 0,045 mikrona. Należy również pamiętać, że zwiększanie liczby tranzystorów w chipie podnosi koszty jego produkcji, a ceny procesorów mają przecież w wojnie toczonej pomiędzy Intelem i AMD kluczowe znaczenie. Ci ciekawe wszystko wskazuje na to, że AMD nie zamierza się włączać do „tranzystorowego wyścigu" – dane na temat wielkości rdzenia Clawhammer (0,09 mikrona) wskazują, że firma chce produkować mniejsze i bardziej energooszczędne układy, a nie potwory z setkami milionów tranzystorów.

NOWE COMBO RICOHA

Nagraj CDR/W i DVD+R

www.ricoh.com

Firma Ricoh zaprezentowała nowe urządzenie z serii combo, czyli nagrywarek potrafiących czytać i zapisywać na nośnikach różnych typów. Model MP5125A potrafi czytać płyty CD-ROM, CDR/RW oraz DVD i doskonale sobie radzi z zapisem na płytach CDR/RW oraz dyskach DVD+R. Napęd wyposażony jest w dwumegabajtowy bufor i technologie poprawiające jakość zapisu JustSpeed oraz zapobiegające znacznej części błędów powstających w czasie tej operacji JustLink. W przypadku nagrywania płyt CDR-RW napęd pracuje z prędkością 20x dla nośników CDR i 10x dla CDRWCD, natomiast odczyt odbywa się w trybie 40x. Z kolei nagrywanie na dyskach DVD ma miejsce z prędkością 2,4x, a ich odczyt – od 2,4 (DVD+RW, DVD+R) do 8x (DVD-ROM).

NAPRAWDĘ PRZENOŚNY

Komputer „ubieralny"

www.hitachi.co.jp/wia/

Firma Hitachi zapowiedziała wprowadzenie na rynek japoński (a wkrótce później także amerykański i europejski) ubieralnego komputera. Urządzenie oznaczone symbolem WIA-100NB składa się z wyświetlacza do założenia na głowę, jednostki centralnej oraz pilota pełniącego rolę myszki. Przy pomocy pilota wprowadzany będzie również tekst – za pośrednictwem „wirtualnej klawiatury". Wyświetlacz, o rozdzielczości 800x600 punktów, umieszczony przy oku użytkownika daje wrażenie obserwowania 13 calowego ekranu z odległości 60 centymetrów. Jednostka centralna ma wymiary 90x140x26 mm i waży 310 g. Wyświetlacz razem z „okularami" waży 80 g, pilot – 50 g. Komputer pracuje pod kontrolą systemu operacyjnego WindowsCE 3.0. Sercem „ubieralnego" Hitachi jest procesor Hitachi SH-4 pracujący z częstotiwością 128 MHz. Urządzenie posiada również wyjście słuchawkowe oraz port USB (przez który komunikuje się z pilotem). Urządzenie powstało we współpracy z firmą Xybernaut. Internetowa sprzedaż na terenie Japonii ruszy 28 lutego. Dokładna cena nie jest jeszcze znana, nieoficjalnie mówi się o kwocie 300.000 jenów (około 2300 dolarów).

PRZENOŚNY INTEL

Procesor dla notebooków

www.intel.com

4. marca 2002 roku Intel zaprezentuje procesory z „mobilnej" rodziny Pentium 4-M. Będą to układy wykonane w technologii 0,13 mikrona i wyposażone w 512 KB pamięci cache drugiego poziomu i szynę systemową 400 MHz Quad Pumped Bus. W dniu premiery dostępne będą modele taktowane zegarami 1,6 i 1,7 GHz. Ich cena ma wynieść – odpowiednio – 418 i 508 dolarów (przy zakupie minimum tysiąca sztuk). Obsługą procesorów zajmie się chipset i845MP ze wsparciem dla pamięci PC2100 DDR SDRAM, sprzedawany w cenie 41 dolarów. Według zapewnień Intela, w nowych procesorach udało się znacząco ograniczyć (w stosunku do „stacjonarnych" P4) pobór mocy – ma on nie przekraczać 2W.

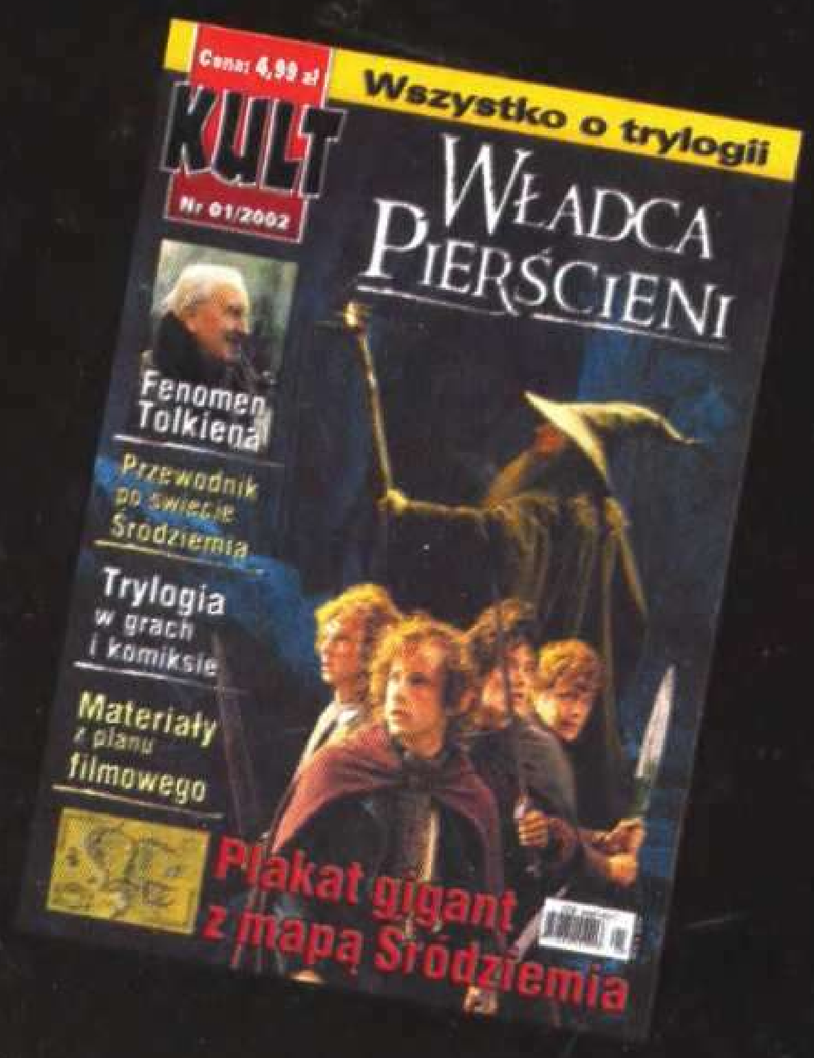
120 GB W PUDEŁKU

Przenośny dysk USB

www.maxtor.com

Do polskich sklepów trafi niedługo zewnętrzny dysk twardy o pojemności 120 gigabajtów produkcji Maxtora. Urządzenie wyposażone jest w interfejs USB 2.0. Według informacji producenta, dysk o nazwie Personal Storage 3000LE jest najbardziej pojemnym na rynku urządzeniem z interfejsem USB. Na dysku o takiej pojemności można pomieścić około 30 tysięcy utworów muzycznych w formacie MP3, 120 godzin cyfrowych filmów wideo (skompresowanych w formacie MPEG), 12 tysięcy zdjęć wysokiej rozdzielczości lub 300 gier komputerowych. Urządzenie, dostępne od marca 2002 roku, dystrybuowane będzie w Polsce przez firmy AB, ASBIS oraz Ingram Micro, a jego cena to 1630 zł. Oprócz opisywanego modelu sprzedawany będzie także model o pojemności 40 gigabajtów w cenie 910 zł oraz karta PCI z interfejsem USB 2.0 (większość komputerów z wbudowanym potrem USB wyposażona jest w jego starszą i dużo wolniejszą wersję 1.0) za 270 zł. W swojej ofercie firma Maxtor ma jeszcze większy i szybszy przenośny dysk – Personal Solution 3000XT o pojemności 160 GB. Urządzenie oparte jest na napędzie DiamondMax D540X. Jego talerze (o pojemności 40 GB każdy) wirują z prędkością 7200 RPM a osiągany transfer to 400 megabitów na sekundę. Z komputerem Maxtor 3000XT komunikuje się poprzez złącze 1394/i.LINK/FireWire. Cena Personal Solution 3000XT to 400 dolarów (na razie nie jest planowana jego sprzedaż w Polsce).

NAJNOWSZY NUMER JUŻ W SPRZEDAŻY



WYCINANKA

Mac z papieru

www.theapplecollection.com

Każdy, kto kiedykolwiek marzył o kupnie komputera Mac a nie było go na niego stać, *musi koniecznie odwiedzić* stronę http://-www.theapplecollection.com/Collection/PaperMac/. Są tam wzory nadruków na karton, dzięki którym można zbudować własne „jabłuszko". Oczywiście z papieru i niedziałającego. Wystarczy wydrukować plik na kolorowej drukarce, wyciąć, skleić i gotowe! Historia papierowych wersji komputerów Apple'a sięga roku 1986. Wówczas to Janis Chevalier przygotowała pierwszy model Macintosha z myślą o powieszeniu go na choince. Pomysł spodobał się jej znajomym, a za pośrednictwem sieci BBS skorzystało z niego wielu użytkowników Maków. Dziś jedną z czołowych postaci sceny utworzonej wokół tego nietypowego hobby jest japoński projektant Mitsuaki Ohashi, który – zafascynowany designem komputera iMac – stworzył swój pierwszy model w lipcu 1998. W internecie można także znaleźć modele komputerów innych firm (w tym zasłużonych, nieistniejących już producentów, takich jak np. Commodore)

PRAWDZIWA MAKÓWKA

Nowy model iMac

www.apple.com

Podczas tegorocznej wystawy Macworld Expo firma Apple zaprezentowała nowe modele komputerów iMac. Wszystkie wyposażone są w procesory G4 oraz ciekłokrystaliczny monitor LCD o przekątnej 15 cali (pracujący w rozdzielczości 1024 x 768 punktów). Bardzo ciekawa jest stylistyka komputerów. Jednostka centralna mieści się w półkolistej obudowie, do której, na ruchomym ramieniu przymocowany jest monitor LCD. Nowe komputery iMac posiadają zintegrowane 3 porty USB, 2 Firewire, oraz Ethernet, modem, audio i VGA. Jedyne możliwe rozszerzenia to karta komunikacji bezprzewodowej Airport oraz dodatkowa karta w standardzie PC100. Co ciekawe, za grafikę w nowych iMacach odpowiada chip nVidia GeForce 2MX. Nic więc nie stoi na przeszkodzie, aby komputery stały się popularną platformą do gier. Ceny nowych komputerów iMac rozpoczynają się od 1299 dolarów – procesor 700 MHz, 128 MB RAM, HDD 40GB i napęd CD-RW. Model pośredni kosztuje 1499 dolarów – procesor 700 MHz, 256MB RAM, dysk 40GB i napęd DVD. Najdroższy model sprzedawany jest natomiast w cenie 1799 dolarów – procesor 800MHz, 256 MB RAM, dysk 60 GB i napęd Superdrive (DVD-R/-CD-RW). Obecnie sprzedawany jest jedynie najdroższy model, sprzedaż modelu „średniego" ruszy pod koniec lutego, a najtańszego w marcu.

1GB PRZY KLUCZU

Przenośna pamięć Compact Flash

www.wiebetech.com

Firma WiebeTech zaprezentowała jednogigabajtowy... breloczek do kluczy o nazwie FireWire Keychain. Keychain wykorzystuje pamięci nieulotne flash i jest pierwszym urządzeniem tego typu wyposażonym w interfejs IEEE-1394 (FireWire). Gadżet współpracuje z systemami operacyjnymi Windows i Mac OS, a obiecywana przez producenta rzeczywista prędkość transmisji danych wynosi 5 MB/s. Urządzenie sprzedawane jest w cenie 99,95 dolara i nie jest wyposażone we własną pamięć. Aby działało należy samodzielnie kupić karty Compact Flash i zainstalować w urządzeniu. Keychain potrafi obsłużyć moduły Compact Flash o pojemności do 1 GB.

CIEKAWE WITRYNY W INTERNECIE

VIA W POLSCE

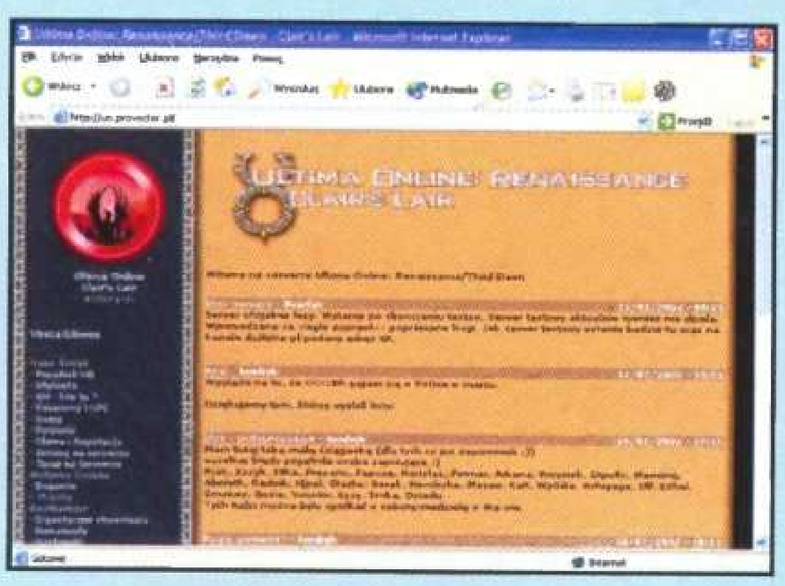
Zapewne wielu posiada płyty oparte na chipsecie VIA. W końcu powstała w Polsce oficjalna strona VIA. Systematycznie pojawiać się tam mają także informacje na temat płyt głównych, chipsetów, sterowniki itp. Już teraz możesz dowiedzieć się, jak odczytać informacje o swoim biosie ściągając specjalny programik umieszczony na serwerze.

http://www.viac3.pl/

ŚWIECĄCE KOMPUTERY

Serwis MoDeD KOMPz zaprezentował zestaw do podświetlania obudowy. Pomysł wydaje się bardzo dziwny, ale efekt jest naprawdę ciekawy i zaskakujący. Na tymże serwisie znajdziesz także porady, które niekiedy wydają się śmieszne, np. jak zrobić komputer w modelu samochodu Nissan GTR czy świecący wiatrak.

http://www.moded-kompz.prv.pl/



ULTIMA ONLINE W POLSCE

Ultima Online jest bardzo popularna na zachodzie. Okazuje się, że można w nią grać z powodzeniem u nas i to zupełnie za darmo. Jak twierdzą autorzy, stworzyli serwer na identycznym, jeśli nie wyższym standardzie niż oferują komercyjne serwery. Rejestracja to wypełnienie formularza. Warunkiem jest posiadanie oryginalnej gry.

http://uo.provector.pl/

CREATIVE® SURROUND SOUND SPEAKERS

DOLBY DIGITAL

EAX

DŹWIĘK DO POTĘGI⁶

Podłączając dowolny zestaw głośników 5.1 Creative, zyskujesz znakomitą moc i czystość dźwięku. Zanurz się w realistycznym dźwięku otaczającym o najwyższej jakości, jaki oferują nowe modele głośników z serii Inspire™ 5.1. Wybierz odpowiednie głośniki firmy Creative dla siebie w zależności od tego czy jesteś miłośnikiem muzyki, zapalonym graczem czy uwielbiasz oglądać filmy. Efekty, które teraz usłyszysz zadziwią Cię realizmem i potęgą dźwięku. Nowe głośniki są również idealnym uzupełnieniem naszych kart dźwiękowych, w tym najnowszych modeli z serii Sound Blaster®Audigy™. Odwiedź www.creative.pl

CREATIVE® INSPIRE™
5.1 DIGITAL 5700

CREATIVE

Creative Labs Sp z o.o., 02-708 Warszawa, ul. Bzowa 21;
tel.: +22 853 02 66, fax: +22 843 22 83; e-mail: info@creative.pl, http://www.europe.creative.com,
e-mail: support@europe.creative.com, pomoc techniczna: tel.: 00353 1 438 00 40

Autoryzowani Dystrybutorzy:
AB S.A. (tel.: +71 32 40 500), ABC Data Sp. z o.o. (tel.: +22 676 09 00); Action Sp. z o.o. (tel.: +22 877 06 12);
Tech Data Polska Sp. z o.o (tel.: +22 547 92 00); JTT Computer S.A. (tel.: +71 347 58 00).

©Copyright 2001. Creative Technology Ltd., Creative oraz Sound Blaster są zastrzeżonymi znakami towarowymi, a Audigy, SB1394 i EAX Advanced HD są znakami towarowymi firmy Creative Technology Ltd. ASIO jest znakiem towarowym firmy Steinberg Media Technologies AG. Dolby jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy Dolby Laboratories. Wszystkie inne marki i nazwy produktów są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich podmiotów. Wszystkie dane mogą ulec zmianie bez powiadomienia. Rzeczywiste produkty mogą się nieznacznie różnić od wersji pokazanych w niniejszej publikacji.

GŁOŚNIKI SERII XS-iV S60 I S80

Zestaw dla gracza-melomana

Arkadiusz Matczyński

Firma **TDK** wkroczyła na nowy obszar działalności, poszerzając serię XS-IV składającą się do tej pory z nośników audio – kaset magnetofonowych, płyt CD-R Audio oraz mini dysków – o zestaw głośników komputerowych. Od stycznia 2002 roku w sprzedaży pojawiły się dwa modele zestawów głośnikowych: **S60** i **S80**, opartych o najnowszą technologię przetwarzania dźwięku NXT SurfaceSoundTM.

Technologia NXT SurfaceSoundTM

Większość głośników multimedialnych oferuje gorszą jakość dźwięku w porównaniu z możliwościami, jakie daje domowy sprzęt audio. Takie wyrażenia jak charakterystyka częstotliwości czy głębia dźwięku znane z terminologii Hi-Fi rzadko kiedy mogły być stosowane w opisach komputerowych głośników multimedialnych opartych na konwencjonalnej budowie. W zestawach firmy **TDK XS-iv S60** i **S80** zastosowano nowoczesną technologię przetwarzania dźwięku NXT SurfaceSoundTM. Dzięki temu rozwiązaniu głośniki gwarantują wysoką jakość dźwięku, oferując świetną jakość dźwięku stereofonicznego i jego głębię. Cały system składa się z tubowego subwoofera (z aluminiowym tylnym panelem) wyposażonego w aktywną sieć rozgraniczającą i niezależny wzmacniacz oraz dwa głośniki – satelity. Są to tzw. głośniki panelowe, które dzięki swojej budowie i zastosowaniu technologii NXT SurfaceSoundTM wytwarzają znacznie szersze pole przestrzennego odsłuchu i oferują znacznie większą głębię przestrzenną dźwięku niż głośniki komputerowe oparte na tradycyjnej technologii. NXT SurfaceSoundTM zapewnia niesamowite wrażenia dźwiękowe w grach komputerowych, podczas słuchania płyt CD czy też oglądania filmów DVD, sprawiając, że czujemy się „otoczeni" przez dźwięk ze wszystkich stron.

Opis głośników

Głośniki multimedialne **TDK XS-iV S60** i **S80** składają się z 2 głośników (satelitów) oraz subwoofera. Oba modele bez problemu można podłączyć zarówno do komputerów, konsol PlayStation, jak i do przenośnych odtwarzaczy audio. Oprócz bardzo dobrej jakości dźwięku, głośniki te posiadają niesamowitą stylistykę. Zestaw **S80** został wyróżniony za design nagrodą CES Innowacje 2001 Wzornictwo i Technika. Poza tym głośniki satelitarne charakteryzują się płaską konstrukcją typu „slim-line", dzięki czemu zajmują bardzo mało miejsca i można je też z łatwością zamocować na ścianie czy obudowie monitora. Wymiary satelitów: wysokość – 250 mm; szerokość – 70 mm, głębokość – tylko 29 mm. ❐

TDK XS-iV S60 i S80	
producent	TDK www.tdk-europe.com
polski dystrybutor	TDK Polska
adres	ul. Szyszkowa 20A 02-285 Warszawa
cena S60 -	229 zł
S80 -	399 zł

Dane techniczne

Model	S80	S60
Moc maks. [W]	80	60
Moc skuteczna subwoofera (RMS)[W]	1 x 25	1x 20
Moc skuteczna satelitów (RMS)[W]	2 x 7,5	2 x 5
Częstotliwość rozgraniczająca [Hz]	250	250
Pasmo przenoszenia [Hz]	60-20000	60-20000
Całkowita moc skuteczna zestawu (RMS)[W]	40	30

SPARKLE GEFORCE2 MX400 32 MB

Szybsze wydanie GF2 MX

Adam Gregrowicz

Karty graficzne na układach nVidia GeForce2 są obecnie jednymi z najpopularniejszych. Głównie dzięki temu, że firma nVidia, po układach GF2 GTS zdecydowało się na wprowadzenie nieco słabszych, ale jednocześnie tańszych wersji układów – GF2 MX. Opisywana karta oparta jest na odmianie tego układu o oznaczeniu MX400. Chip ten niewiele różni się od wersji podstawowej. Największa zmiana to 128 bitowa szyna danych do pamięci SDRAM. Dzięki temu karta osiąga minimalnie lepsze wyniki niż konstrukcje oparte o układy GF2 MX. To i inne, bardziej subtelne zmiany w chipsecie powoduje, że **GF2 MX400** jest trochę szybsza niż układ GF2 MX. Dobrze widać to w teście 3D Mark 2000, oraz przy pracy w dużych rozdzielczościach.

Urządzenie nie różni się zbytnio swoją konstrukcją od innych kart tego typu i, jak pokazały testy,

oferuje wydajność zbliżoną do innych rozwiązań korzystających z GF2 MX/MX400. Na jej korzyść przemawia dosyć niska cena, ale pociągnęło to za sobą różnego rodzaju oszczędności, jak między innymi brak wiatraka. Układy MX400 dosyć mocno nagrzewają się w czasie pracy i brak chłodzenia może być dosyć niebezpieczny. Jednak szczerze muszę przyznać, że choć po parogodzinnej pracy radiator był bardzo gorący, to system pracował stabilnie i nic nie wskazywało na to, że układ jest przegrzany.

Niezłe jest wyposażenie karty **Sparkle'a** w oprogramowanie. Nad procesem instalacji sterowników czuwa niewielki programik SmartInstall, wyposażony w polską wersję językową. Natomiast wśród sterowników nie zabrakło nawet wersji dla Linuxa, co jest ewenementem wśród kart jakie testowałem. Do urządzenia dodawana jest także testowa (z ograniczeniem czasowym) wersja programu PowerDVD 3.0 służącego do odtwarzania filmów z płyt DVD.

Sparkle MX400 jest bardzo dobrą kartą dla przeciętnego gracza. W pełni zaspokaja wymagania co do wydajności niezbędnej do uruchomienia nowych gier, a niezbyt wygórowana cena i popularność układów nVidia GF2 MX/MX400 (a więc i pewność, że wszystkie gry zadziałają) także przemawiają na korzyść opisywanej karty. ❐

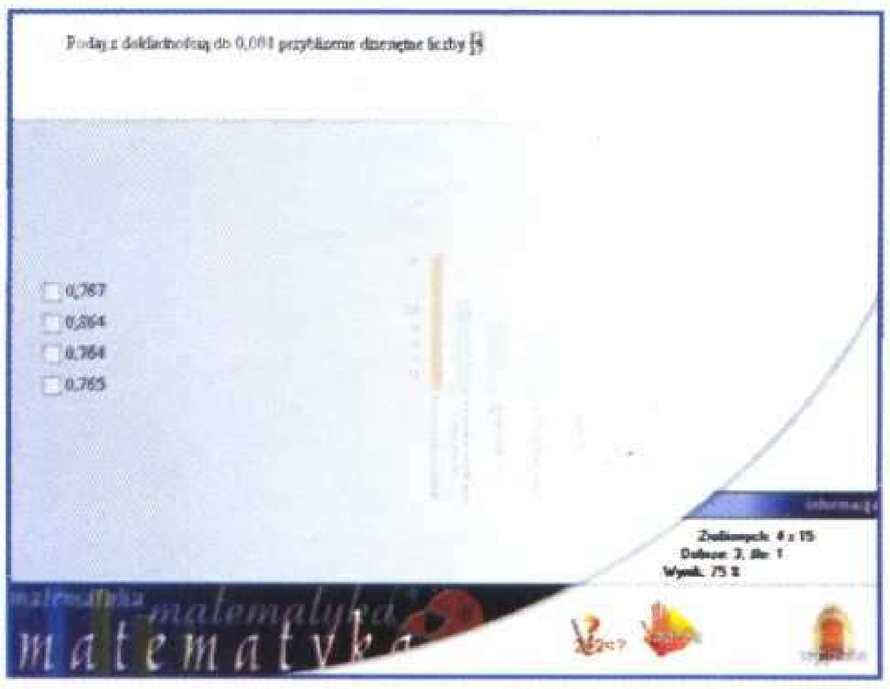
Dane techniczne

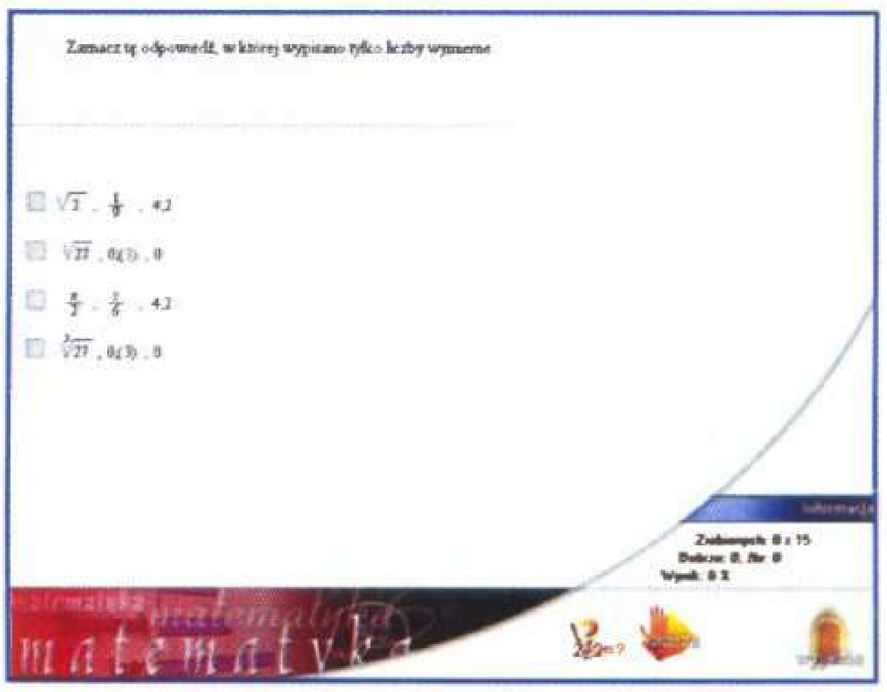
taktowanie rdzeń / pamięć	200/166MHz
RAMDAC	350 MHz
pamięć	32 MB
architektura szyny AGP	x4, Fast Write
maksymalna rozdzielczość	2048x1536/16bit
technologia wykonania	0,18 mikrona
szyna danych	128 bitów

Wyniki kart w teście 3D Mark2000

Karta	Wynik testu
Sparkle MX400	4970
GeForce2 MX	4769
ATI Radeon	3438
Voodoo3 2000	2671
Matrox G450	1890

Sparkle GeForce2 MX400 32 MB	
producent	Sparkle www.sparkle.com.tw
polski dystrybutor	Dagma System
adres	ul. Pszczyńska 16 Warszawa www.dagma.com.pl
cena	330 zł





LICEALISTA - MATEMATYKA

Elektroniczna pomoc dla maturzysty

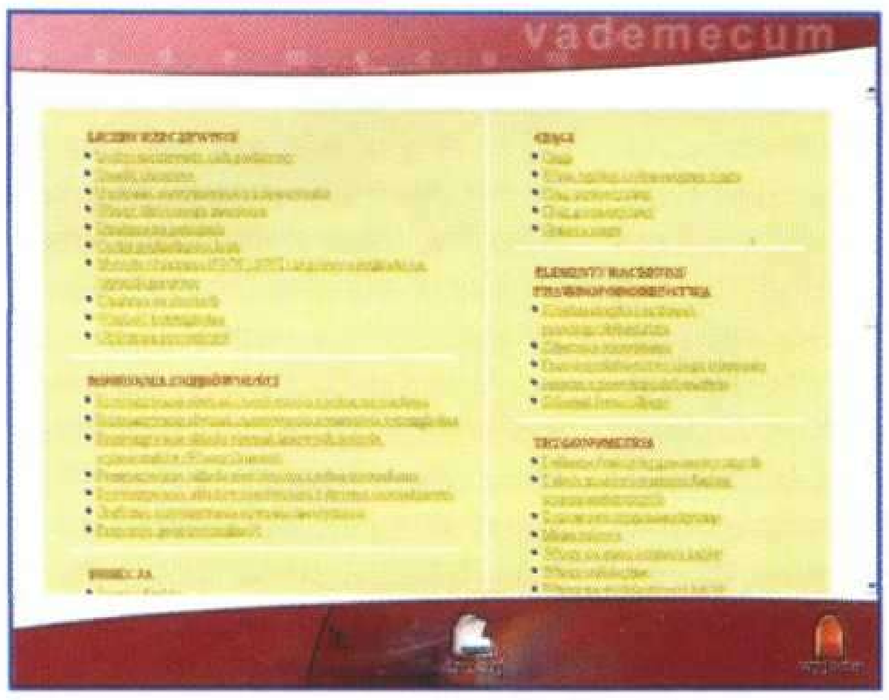
Arkadiusz Matczyński

Program **Licealista – matematyka** przeznaczony jest dla licealistów przygotowujących się do matury, egzaminów wstępnych na wyższe uczelnie i wszystkich tych, którzy chcieliby poznać zakres wiedzy z tego przedmiotu. Program podzielony jest na kilka części: Nauka, Sprawdzian, Artykuły, Matura, Syllabus i Vademecum.

Nauka to zbiór 750 pytań testowych z zawartymi do nich podpowiedziami. Każde pytanie posiada 4 możliwe odpowiedzi, wśród których tylko jedna jest poprawna. Zakres testów obejmuje funkcje, równania i nierówności, liczby rzeczywiste, ciągi liczbowe, elementy teorii prawdopodobieństwa i geometrię.

Sprawdzian polega na zweryfikowaniu zdobytej wiedzy. Może być mały, złożony z 5 pytań lub duży z 20. Podobnie, jak w Nauce, do dyspozycji są 4 odpowiedzi, z jedną poprawną, przy czym pytania te dotyczą całego materiału, a nie wybranych dziedzin.

Artykuły to zbiór tekstów związanych ze sposobami skutecznego uczenia się, sposobu planowania czasu a także możliwości zdawania na uczelnię (na przykładzie AGH). Porady są bardzo banalne i nie wnoszą niczego nowego. Wiadomo przecież, że nauka jest skuteczniejsza gdy organizm jest wypoczęty oraz, że na egzamin należy wziąć coś do pisania. Artykuły te mogą raczej służyć jako przerywnik w matematycznych łamigłówkach i sposób odprężenia się, niż rzeczywiste porady uczenia się.



Matura to najważniejszy dział tego programu. W nim znajdziesz 8 zestawów zadań maturalnych z różnych typów szkół z lat 2000-/2001. Największym jednak mankamentem jest brak odpowiedzi. Nie wiadomo, czy zadanie rozwiązuje się poprawnie, czy tok myślenia jest dobry. Jest to bardzo dziwne, zwłaszcza, że w książkowych odpowiednikach do zamieszczonych zadań zawsze podane są poprawne rozwiązania. Cóż, jest to naprawdę duży minus programu.

Syllabus z kolei stanowi ciekawe źródło informacji o nowej maturze. Wprawdzie nie wiadomo kiedy to się przyda i czy znowu nie powstaną jakieś nowe pomysły w tym zakresie, ale warto być na bieżąco. Z zawartego tutaj materiału dowiesz się o podstawach prawnych, zakresie materiału oraz sposobie przeprowadzenia egzaminu.

Vademecum to nic innego jak podręcznik zawierający definicje, twierdzenia i wzory. Bardzo przydatna rzecz do usystematyzowania wiedzy.

Program **Matematyka** składa się jeszcze z jednego dodatkowego programu – Virtual Math 2D. Jest to zbiór wykresów różnych funkcji. Nie muszę chyba dodawać, że niekiedy bardzo się przyda możliwość narysowania wykresu znając dokładną postać funkcji. W dodatku bez problemu można go przenieść do edytora tekstu.

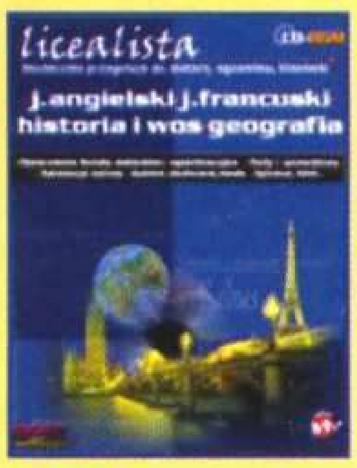
Podsumowując program **Licealista Matematyka** jest zbiorem przydatnych informacji i zadań z zakresu szkoły średniej. W dodatku cena nie jest wygórowana nawet jak dla licealisty. Na stronach internetowych www.licealista.pl znajdują się rozszerzenia programu. Jest to bardzo dobry pomysł, który wróży długi okres aktualności programu. ❐

LICEALISTA – MATEMATYKA	
producent	***Edgard Multimedia http://www.licealista.pl***
polski dystrybutor	***Edgard Multimedia***
adres	***ul.Jastrzębowskiego 22 02-786 Warszawa***
cena	***49 zł***

POZOSTAŁE PROGRAMY Z SERII LICEALISTA:

PAKIET 1
Licealista – język polski

PAKIET 3
Licealista – biologia, chemia, fizyka, język niemiecki



PAKIET 4
Licealista – język angielski, język francuski, geografia, historia i wos

Bajka o Kopciuszku

Skąd się wzięły akceleratory 3D

toomek

Na początku nie było niczego. Żadnego wspomagania 3D, zaawansowanych funkcji graficznych, 32-bitowego koloru i innych bajerów należących dzisiaj do standardu. Pierwszymi, którzy wypełnili pustkę byli inżynierowie z firmy S3. W roku 1996 roku opracowali oni procesor ViRGE, dzięki któremu legiony maniaków Quake'a i podobnych mu gier doznało kolejnego objawienia. Czasy grania w rozdzielczości 320x200 w 256 kolorach odeszły na zawsze w zapomnienie, zastąpione 16-bitowym kolorem (65 tys. kolorów) oraz sprzętowym filtrowaniem tekstur i generowaniem mgieł. Niezbyt długo S3 cieszyła się z samotnego prowadzenia na rynku 3D. Jeszcze w tym samym roku świat usłyszał o Voodoo, magicznej maszynie ucieleśnionej przez szamanów z 3Dfx-a. Akcelerator Voodoo dzięki wewnętrznemu renderingowi z 24-bitową paletą kolorów dawał znacznie lepszą jakość 16-bitowego obrazu wyświetlanego na monitorze. Dysponował większą liczbą funkcji 3D i co najważniejsze, znacząco górował nad konkurentem pod względem wydajności. Procesory 3Dfx panowały na rynku przez trzy lata, aż do momentu pojawienia się GeForce 256.

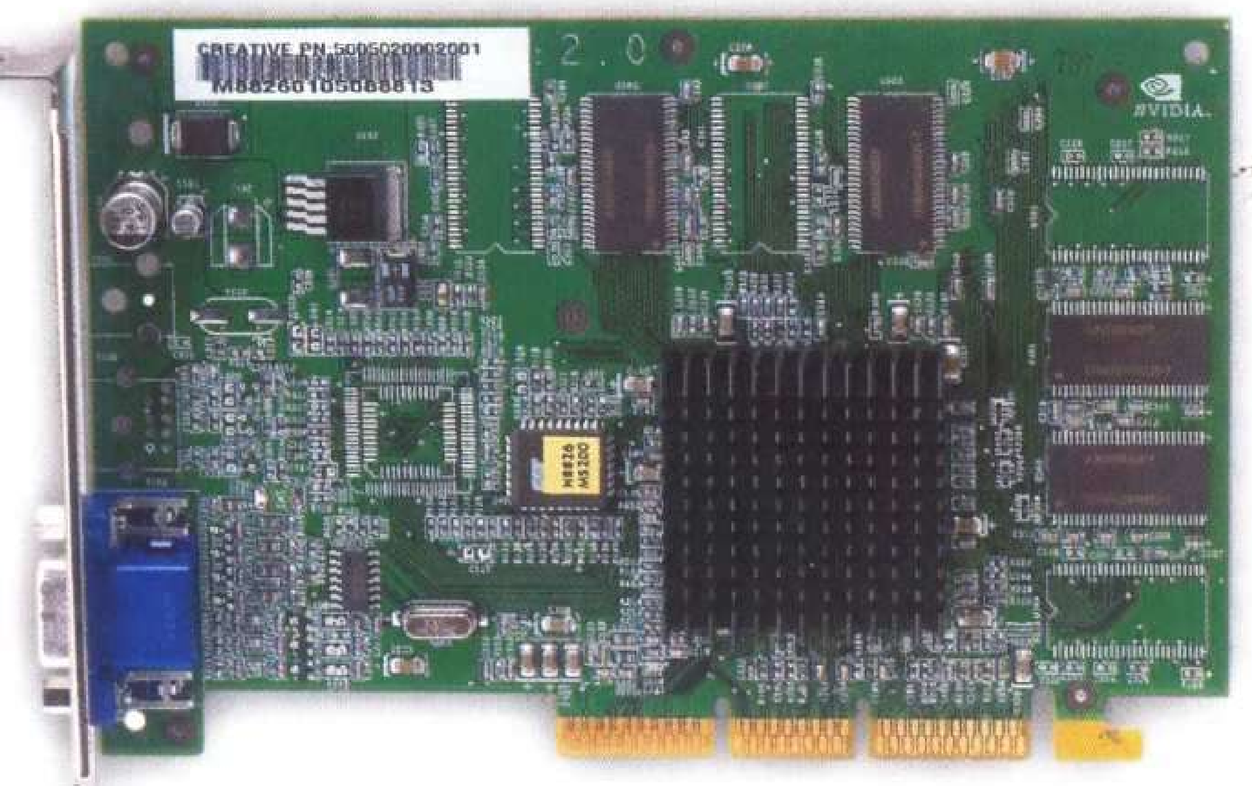
Preludium

Losy firmy **NVIDIA** mogą posłużyć za ilustrację amerykańskiego mitu o karierze od pucybuta do dyrektora. W ciągu czterech lat (1997-2001) grupa byłych współpracowników SGI (firmy, która przez wiele lat była niekwestionowanym liderem rozwiązań technicznych w zakresie projektowania przemysłowego, obliczeń i symulacji naukowych oraz komputerowych efektów specjalnych) praktycznie zawojowała rynek układów graficznych przeznaczonych dla komputerów klasy PC. Według danych z IV kwartału 2001 r. udział firmy **NVIDIA** w tym rynku wynosi ok. 70%! Oczywiście, na taki sukces trzeba było zapracować. Formalnie **NVIDIA** rozpoczęła działalność w 1993 roku od opracowania kości NV1 przeznaczonej do konsoli Sega Saturn. Dobre przyjęcie nowego urządzenia w Japonii i USA skłoniło firmę Diamond Multimedia do zastosowania układu graficznego Edge3D wywodzącego się z NV1 w kartach graficznych dla PC. Niestety, procesor ten wymagał zbyt daleko idących zmian w sposobie programownia gier i w związku z tym karta Diamonda nie odniosła znaczącego sukcesu. Inżynierowie zatrudnieni w firmie **NVIDIA** wyciągnęli wnioski z zaistniałej sytuacji i w 1997 roku zaproponowali nowy procesor graficzny o nazwie RIVA 128. Był to pierwszy procesor zapewniający wysoką wydajność zarówno w zastosowaniach profesjonalnych, jak i czysto rozrywkowych. Wykorzystanie układu nie wymagało zmian w dotychczasowym oprogramowaniu, gdyż w dużym zakresie korzystał on z funkcji zawartych w Direct3D. Właśnie od tego momentu można datować właściwy rozwój firmy na rynku PC.

Ruszyła lawina

Idąc za ciosem **NVIDA** wprowadziła w 1998 roku procesor TNT. Nazwa pochodzi od zastosowanej w nim technologii (TwiN Texel), która umożliwia równoczesne przetwarzanie danych o dwóch różnych tekselach. Karty graficzne wykorzystujące procesor TNT stanęły do walki z dominującym wówczas Voodoo 2 firmy 3Dfx. Nie powaliły konkurenta, ale dzięki dobrej wydajności w trybie 32-bitowym (24-bity dla koloru i 8-bitów dla kanału alfa) rozpaliły wyobraźnię graczy realistycznymi mgłami i wybuchami. Układ wykonano w technologii 0.35 mikrona a taktowanie tzw. rdzenia wynosiło 90 MHz. Na początku 1999 r. **NVIDIA** przeszła w produkcji swoich układów na technologię 0.25 mikrona, dzięki czemu stało się możliwe zwiększenie częstotliwości taktowania do 125 MHz dla procesora i 150 MHz dla pamięci. Nowe pokolenie procesorów otrzymało nazwę TNT2. Wkrótce podbito częstotliwość pracy do 175/200 MHz (TNT2 Ultra), a nawet do 195/210 MHz. W tym miejscu pojawiło się po raz pierwszy zjawisko tzw. podkręcania, czyli narzucania karcie graficznej pracy z częstotliwościami wyższymi niż nominalne.

Równolegle projektanci pracowali w pocie czoła nad procesorem, który miał diametralnie zmienić układ sił na rynku. Jesienią 1999 roku **NVIDIA** zaprezentowała GeForce 256. Był to pierwszy procesor graficzny przeznaczony dla graczy, w którym wbudowano układ sprzętowej transformacji geometrii i oświetlenia (T&L). Dzięki temu komputery klasy PC otrzymały grafikę przewyższającą osiągami popularne konsole. Ponadto układ mógł poszczy-



CZY WIECIE, ŻE...

Obecnie już na stałe wszedł do języka potocznego zwrot „akcelerator 3D". Określa się tym terminem karty graficzne wyposażone w sprzętowe wspomaganie funkcji 3D – czyli inaczej mówiąc wszystkie karty dostępne na rynku! Pierwotnie „akcelerator 3D" miał nieco inne znaczenie. Tym terminem określano dodatkowy moduł lub kartę, która wzbogacała zwykłą kartę graficzną o możliwość generowania efektów 3D. Inaczej mówiąc, akcelerator był rozszerzeniem przeznaczonym do obliczeń związanych ze scenami 3D, ale samodzielnie nie generował obrazu, który można było wyświetlić na ekranie.

cić się czterema potokami renderującymi, co pomimo niskiej częstotliwości taktowania wynoszącej 120/166 MHz pozwoliło procesorowi GeForce 256 na prawie dwukrotnie większą szybkość wypełniania teksselami niż miał TNT2. Nowy układ stał się gwoździem do trumny najgroźniejszego konkurenta **NVIDII**, czyli 3Dfx-a. Możliwość efektywnego grania w wysokich rozdzielczościach z 24-bitowym kolorem spowodowały, że magia Voodoo przeminęła na zawsze.

Kolejne układy i modyfikacje posypały się jak z czarodziejskiego kapelusza. Najpierw GeForce 256 z pamięciami typu DDR SDRAM (120-/300 MHz), później GeForce2 z nieco szybszym taktowaniem i 256-bitowym dostępem do pamięci. Praktycznie co kilka miesięcy **NVIDIA** wprowadzała na rynek jakąś nowość: GeForce2 GTS (200/333 MHz), GeForce2 PRO (200/400 MHz), GeForce2 ULTRA (250/460 MHz), GeForce2 MX (64-bitowy dostęp do pamięci i dwa potoki renderujące zamiast czterech, 175/166 MHz), GeForce2 MX200 (175/143 MHz), GeForce2 MX400 (200/200 MHz), GeForce3 (dodatkowe programowalne układy Pixel Shader i Vertex Shader, 200/460 MHz), GeForce3 Ti200 (175/400), GeForce3 Ti500 (240/500) i GeForce2 Ti (250-/400 MHz).

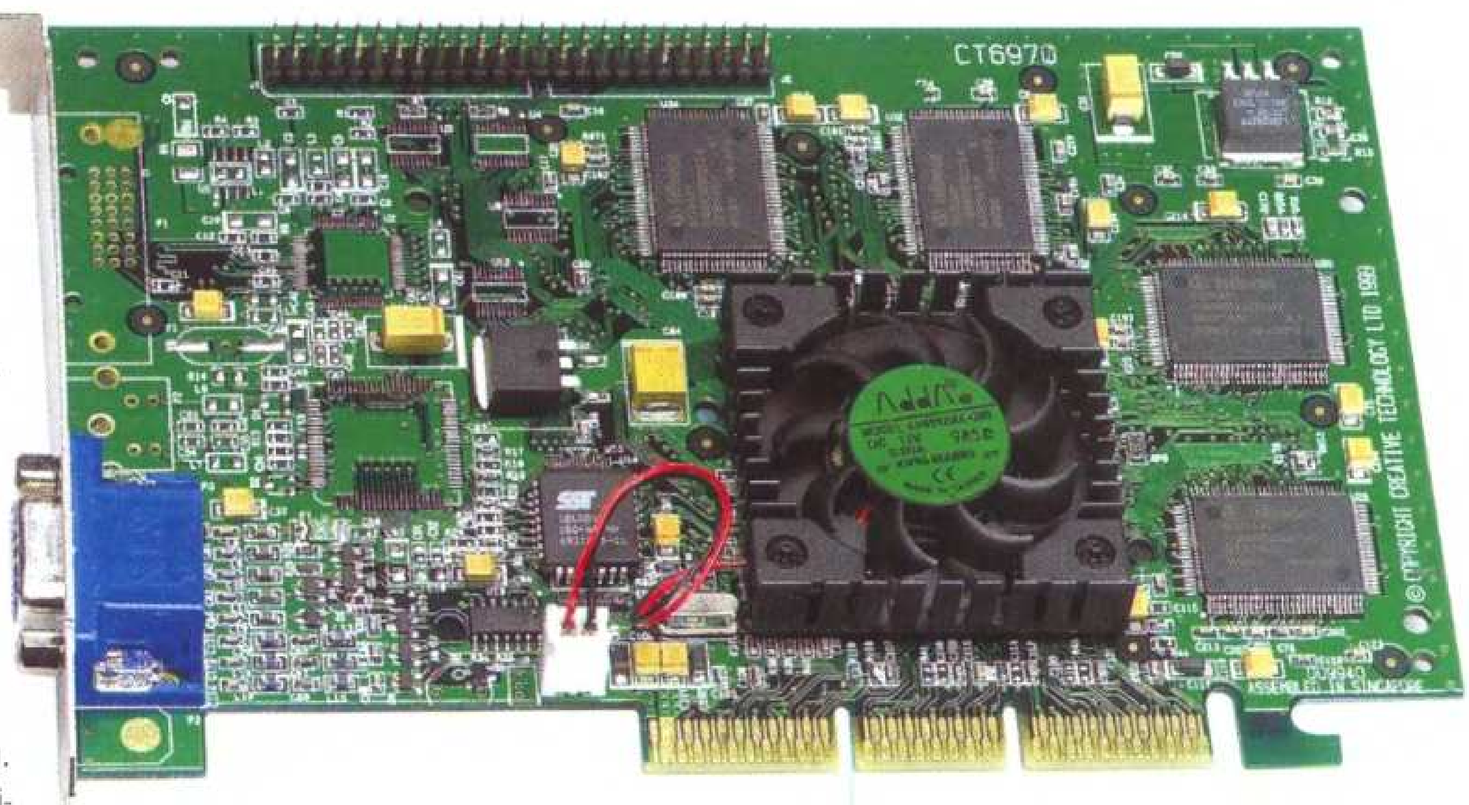
Pusty ring?

W pewnym momencie wyglądało na to, że NVIDIA pozostanie na rynku bez żadnych liczących się przeciwników. Likwidacja działu graficznego w firmie S3, wykupienie i zamknięcie 3Dfx-a, opóźnienia w rozwoju kart Matroxa i powiększające się straty ATI budziły zrozumiały niepokój. Dla klientów nie ma bowiem nic gorszego, niż całkowity monopol w jakiejś dziedzinie (patrz Microsoft z jego Windowsem). Monopolista może sterować procesem nasycania rynku nowościami, a także dyktować dowolne ceny na swoje produkty. Pierwsze tego objawy zaczęły być widoczne w przypadku układu GeForce3, którego cena pozostaje niezmienna od praktycznie pół roku. Również szereg firm zajmujących się produkcją kart graficznych, szczególnie tych mniejszych i mniej zasobnych, narzeka na warunki finansowe dyktowane przez **NVIDIĘ** przy zakupie procesorów.

Taka sytuacja stworzyła dogodne warunki do zaatakowania potentata. Pierwsze groźniejsze wyzwanie nadeszło od strony Power VR Technologies będącej oddziałem firmy **Imagination Technologies**. Power VR Technologies zaproponował producentom kart dwa niezwykle udane procesory: Kyro i Kyro II. Zastosowano w nich nowatorską technikę renderingu o nazwie Tile-Based Rendering (tzw. rendering kafelkowy). Polega on na podziale całego ekranu na małe fragmenty, dla których osobno sprawdzane jest położenie obiektów. Na podstawie tych informacji procesor przetwarza jedynie te dane, które są potrzebne do wyrenderowania widocznych na ekranie ścianek, natomiast pozostałe elementy sceny zostają pominięte. Zastosowanie takiej techniki pozwoliło nawiązać walkę Kyro z procesorami GeForce2 MX, a nawet z pełną wersją GeForce2 w przypadku trybów 32-bitowych, pomimo tego, że układ ten nie ma wbudowanej jednostki T&L.

Kolejny, dość niespodziewany cios, zadała firma ATI. Pod koniec 2001 roku wprowadziła ona do sprzedaży kartę Radeon 8500 z procesorem R200. Tym razem, po raz pierwszy od czasów premiery GeForce 256, produkty **NVIDII** zostały pokonane w jednym z najpopularniejszych programów testujących o nazwie 3DMark 2001. Nowy układ ATI wzorem GeForce 3 obsługuje programowalne jednostki Pixel Shader i Vertex Shader oraz oferuje wielostopniowe wygładzanie krawędzi. R200 realizuje także specyficzną dla ATI technologię o nazwie Trueform, która umożliwia poprawę jakości generowanych obiektów bez konieczności wprowadzania istotnych zmian w dotychczasowym oprogramowaniu.

W odpowiedzi na te nowości **NVIDIA** opóźniła premierę GeForce4 po to tylko, żeby od razu przygotować kilka wariantów procesora przeznaczonych dla różnych segmentów rynku 3D. Obecnie mówi się o przynajmniej sześciu podstawowych modelach: GF4 MX420, GF4 MX440, GF4 MX460, GF4 Ti4200, GF4 Ti4400 i GF4 Ti 4600. Układy te mają być taktowane od 250/166 MHz do 350/650 MHz i maksymalnie obsługiwać do 128 MB pamięci typu DDR SDRAM. Takie zróżnicowanie pozwoli klientom na łatwiejszy dobór optymalnej dla siebie karty graficznej, ale równocześnie wprowadzi chaos w oznaczeniach, który do tej pory był w produktach **NVIDII** na poziomie przyswajalnym dla przeciętnego użytkownika. Wśród nowości technologicznych można wymienić system bezstratnej kompresji bufora Z, nową architekturę pamięci Lightspeed Memory II oraz dwukrotnie większą wydajność układów Pixel Shader i Vertex Shader. W odpowiedzi ATI ogłosiła specyfikację nowych procesorów R250 i R300, z których ten ostatni – przynajmniej na papierze – ma być znacznie wydajniejszy od GeForce4. Wszystko wskazuje więc na to, że po latach spokojnego panowania przyjdzie **NVIDII** ponownie założyć rękawice i wyjść na ring. ❐



MINI SŁOWNICZEK:

1. Układ T&L (Transformation-&Lighing) – specjalny układ, zazwyczaj wbudowany w procesor graficzny, odciążający procesor główny z konieczności wykonywania obliczeń związanych z transformacją (położeniem trójkątów) i oświetleniem sceny 3D. W ten sposób udaje się znacząco poprawić wydajność grafiki 3D w grach i programach użytkowych.

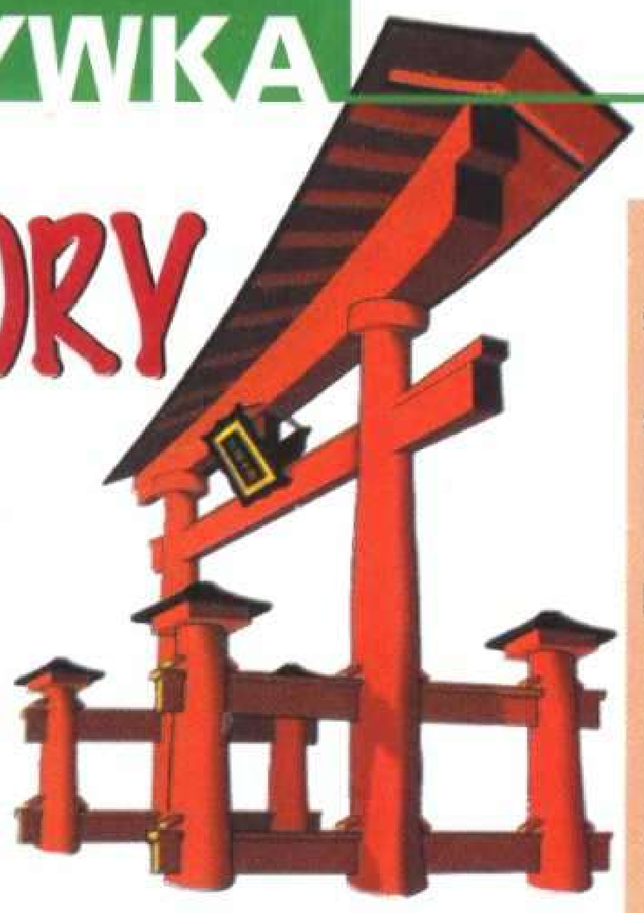
2. Teksel – pojedynczy punkt z nałożoną teksturą. Odpowiednik punktu ekranowego w procesie obróbki obrazu przez procesor.

3. Często w opisach spotyka się ujednolicony sposób zapisu parametrów pracy kart graficznych – np. 125/300 MHz. Pierwsza wartość określa szybkość pracy procesora głównego (tzw. rdzenia), druga efektywną częstotliwość pracy układów pamięci.

Kupon Konkursowy KRZYŻÓWKA 3/02

GRAO STORY

MARCIN PRZYBYŁEK



– Co robisz, mistrzu? – spytał Dżoj-sti Bald Grao-tsy Łinkomande'a.

– Wyciszam emocje – odparł starzec i wziął kolejny głęboki oddech.

– A cóż tak cię rozemocjonowało?

– Gra, oczywiście.

– I teraz nie będziesz mógł zasnąć?

– Otóż to. Próbuję zająć myśli czymś przyjemnym i uspokajającym.

– Dobry pomysł.

– Sęk w tym, że najprzyjemniejszy temat, to gra…

– Czemu się smucisz? – zapytał Kompucjusz Diuknuk Mish-kha Conq'a.

Młodzieniec podniósł na niego wilgotne oczy.

– Czy smutek nie jest szlachetnym uczuciem? – spytał.

– Spaliłem kartę graficzną – oświadczył smutno Dżoj-sti Bald.

– Jak to się stało? – Mish-kha Conq był poruszony do żywego.

– Zrobiłem overclocking…

– No tak. To było do przewidzenia.

– Ale taki legalny, w oprogramowaniu była aplikacja.

– Dużo podkręciłeś?

– Z dwustu do trzystu.

– Ładna historia. Ty nienasycony smoku!

– No i się spaliła.

– Warto chociaż było?

– Co skorzystałem, to moje. Reszta jest milczeniem.

– Idziesz kupić nową kartę?

Dżoj-sti skinął.

– Iść z tobą?

– No.

– Uwielbiam takie zakupy.

Piąta rano. Za oknem ciemna noc. Odwilż. Graodan Dżoj-sti Bald ziewa i spogląda zamglonym wzrokiem w dal. Przeciąga się. Po ciele przebiega dreszcz niewyspania. Głód. Młodzieniec szczelniej owija się kocem. „Jeszcze tylko chwila, jeszcze tylko chwila i położę się spać". Na moment przymyka oczy. Głowa opada na bok, a przed oczami natychmiast pojawiają się kolorowe plamy przeobrażające się w sceny snu. Wzdryga się. Siłą rozwiera powieki. „Jeszcze tylko chwila", kurczowo chwyta się rzeczywistości. Przeciera oczy. Na ekranie monitora niecierpliwi się Arkhan. Dżoj-sti niewprawnie porusza postacią. Strażnik Ognia zbliża się do studni. „Nie uda się tej nocy. Musisz, Arkhanku poczekać do jutra", zdecydował graodan. „Poczekać, poczekać", gdera w myślach Arkhan, „jeśli tak, to zaprowadź mnie przynajmniej do mojej Khali… Zaraz!", krzyczy bezgłośnie widząc, jak gracz wchodzi do menu. „Poczekaj!", drze się wniebogłosy. „Co za matoł! Sam sobie postój kilka godzin przy studni, głupku jeden, to zobaczysz, jaka to przyjemność! Zaprowadź mnie do Khali! Zaprowadź mnie do…"

– Wiesz, od czasu do czasu wgrywam sobie „Falcona 4.0" z solennym postanowieniem, że nauczę się latać F-16 – wyznał Kompucjuszowi Diuknukowi Grao-tsy Łinkomande.

– A potem postanowienie łamiesz? – domyślił się Kompucjusz.

– Zgadłeś.

– To po co to robisz?

– Bo czasem mam ochotę nauczyć się z gry czegoś konkretnego… Ale potem wpada mi w oko jakaś piękna, kolorowa gierka i nie mogę się oprzeć.

– Wiesz, do czego ostatnio służy kosmos w grach komputerowych? – spytał Mish-kha Conq swojego przyjaciela Dżoj-sti Balda.

– Do odkrywania nieznanego w symulatorach kosmicznych? – zaryzykował graodan.

– Nie, druhu miły. Do tego, by jeden zapaleniec mógł wymiatać do drugiego zapaleńca z dziwnej giwery w dziwnej scenerii zwanej „odległym systemem gwiezdnym".

– Chciałbym zobaczyć kiedyś grę FPP, w której nie będzie wyskakiwał co i rusz bezmózgi wyjec, lecz na przykład jakiś nawiedzeniec – mruczał do siebie Grao-tsy Łinkomande, zabierając się do porannych ćwiczeń.

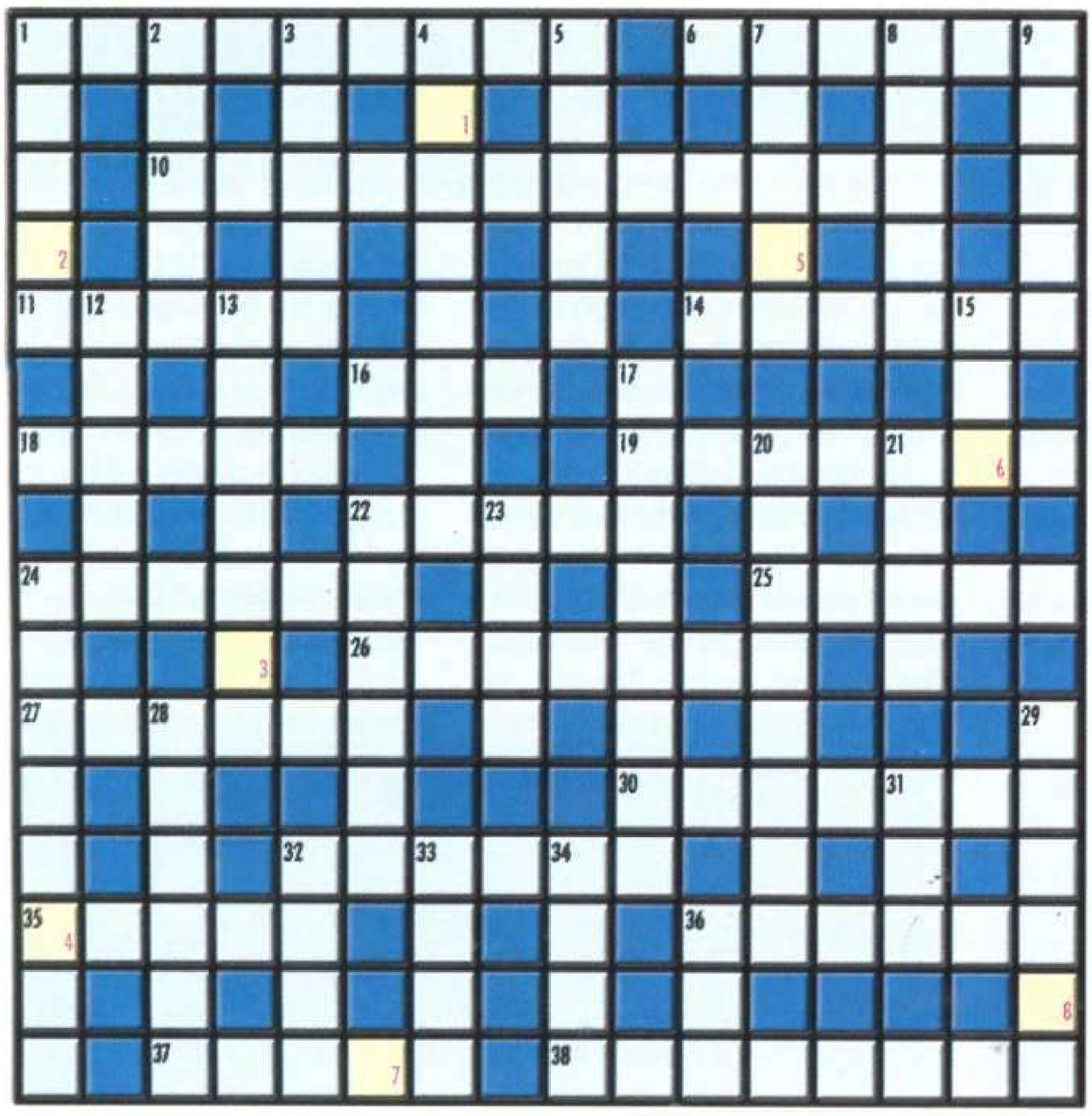
– Naprawdę, nie wypada, by inteligentni ludzie programowali tak strasznie głupie paskudy. Czy to nie żenujące, że te wszystkie potwory tylko bezmyślnie ryczą? Nie mogłyby w tym czasie powiedzieć czegoś sensownego?

– Grałem w demo „Soul Reaver'a 2" – wyznał Dżoj-sti Bald.

– I…? – zaciekawił się Grao-tsy Łinkomande.

– I zrobiło mi się żal biednego Raziela. Muszę kupić pełną wersję, by ukoić jego cierpienia.

KRZYŻÓWKA



HASŁO [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ] [ ]
1 2 3 4 5 6 7 8

Litery z pól ponumerowanych w dolnym prawym rogu utworzą rozwiązanie, które należy wysłać na adres ŚGK wraz z naklejonym kuponem. Prawidłowe odpowiedzi wezmą udział w losowaniu gry komputerowej.

Poziomo:

1 – Jurij, bohater „Original War"
6 – imię Nagarowa, byłego dowódcy wywiadu z gry „In Cold Blood"
10 – może być sztuczna lub wrodzona
11 – Darci, bohaterka „Urban Chaos"
14 – archanioł dążący do zabicia Mrocznej Trójcy w „Diablo 2"
16 – szef bezpieczeństwa na stacji Deep Space Nine
18 – profesor Hawkins z gry „MDK 2"
19 – gra zrealizowana przy współpracy Clive'a Barkera
22 – seria radzieckich doświadczalnych stacji kosmicznych
24 – potocznie o mężu niewiernej żony
25 – scalony lub taneczny
26 – przewodził rycerzom w grze „Kingdom Under Fire"
27 – żywica otrzymywana z wielu gatunków roślin egzotycznych
30 – jest za nią odpowiedzialny anestezjolog
32 – imię Oliveiry, jednego z bohaterów „Resident Evil 3"
35 – można go spotkać w zakonie
36 – w ręku samuraja
37 – pewien przedział czasu
38 – demoniczny bóg z gry „Resurrection: Powrót Czarnego Smoka"

Pionowo:

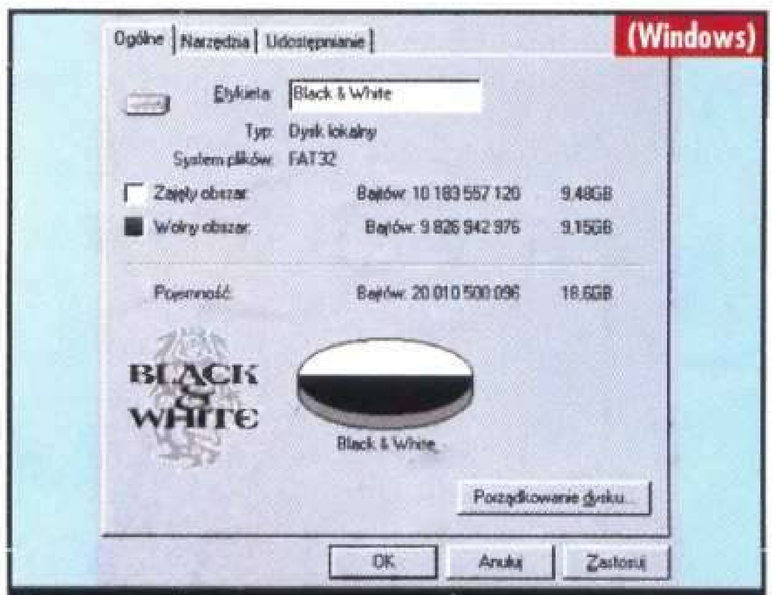
1 – potężny mag z gry „Planescape Torment"
2 – imię Cedrac, bohaterki „Alone in the Dark: The New Nightmare"
3 – jego ilość określa jakość benzyny
4 – państwo z Rejkiawikiem
5 – oddział kawalerii działający w oderwaniu od głównych sił
7 – nazwisko Doca, bohatera „Desperados: Wanted Dead or Alive"
8 – ścinana przez kosiarkę
9 – „… inside" na niejednej obudowie komputera
12 – jeden z bohaterów gry „Złoto i chwała: Droga do El Dorado"
13 – ma zachęcić do kupna produktu
15 – imię bohatera gry „The Guardian of Darkness"
17 – Anna, dziennikarka z gry „Gorky 17"
20 – broń palna o dwóch lufach
21 – szukana w stogu siana
22 – potocznie o wychudzonym i zaniedbanym koniu
23 – człowiek nie znający się w danej kwestii
24 – jedna z broni z „Unreal Tournament"
28 – Ebihara, bohaterka gry „Daikatana"
29 – tak nazywano głównego bohatera gry „Blair Witch Volume 2"
31 – głęboka i szeroka jak Wisła – w piosence żołnierskiej
32 – zespół śpiewaków
33 – rasa królików o krótkiej sierści
34 – niejedna w grze „Sheep"
36 – kangurek-bokser z polskiej gry zręcznościowej

ALE HECA

W tym numerze ŚGK publikujemy ilustracje, które nadesłali: Piotr Cendrowski, Eryk Janczyszyn, Marek Jarosławski, Sebastian Jędrzejewski, Bartosz Walczyk, Krzysztof Wszołek i Grzesiek Zając. Wszyscy oni otrzymują od nas po grze komputerowej. Gratulujemy, nagrody wyślemy pocztą.

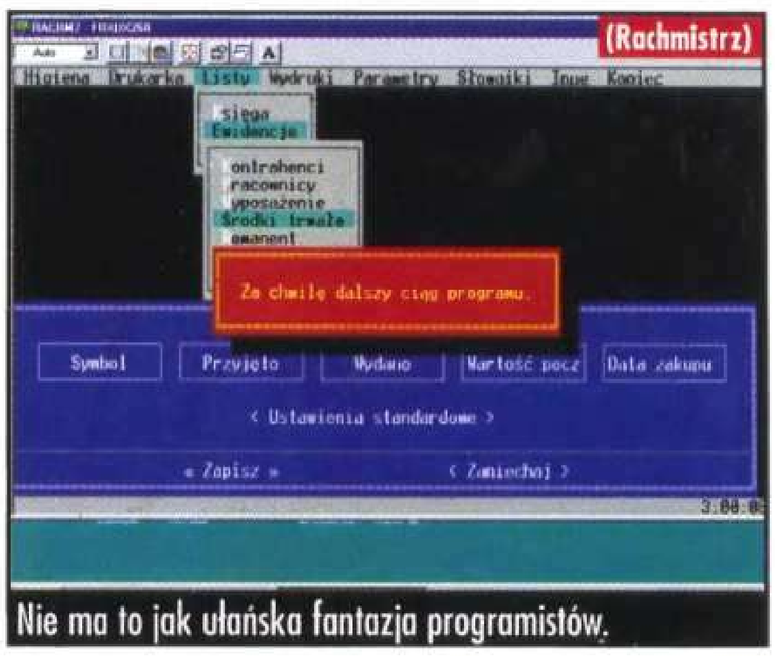
Jeśli chcesz wziąć udział w naszej zabawie, przypominamy, że swoje żarty, zawsze z podanym tytułem gry, propozycją podpisu i adresem zwrotnym, można wysyłać zwykłą pocztą na dyskietkach na adres redakcji ŚGK (patrz: stopka ze strony 128.) lub pocztą elektroniczną na konto: rednacz@sgk.com.pl.

Miłej zabawy.



Równowaga być musi.

Nawet na wakacjach przyzwyczajenie robi swoje.



Nie ma to jak ułańska fantazja programistów.

Co mnie podkusiło, że im kazać ubarwić rozgrywkę?

Mamo! Plose, pocekaj!

Kretynie, kiedy krzyknąłem: „ognia!", nie miałem na myśli TEGO!

Rozpoczynamy mecz „Niewidzialni Warszawa" kontra „Przezroczyści Łódź"!

Dlaczego ja jej powiedziałem, że kocham zwierzęta?

ZGRYWY

Jak się okazuje, nie tylko z gier lubicie się śmiać. Na naszym Forum Dyskusyjnym (www.sgk.com.pl) jeden z naszych wiernych Czytelników, Animol, wywołał dziwną dyskusję, zamieszczając taki oto list:

Hmm... Tak sobie policzyłem:
1 x Komputer = 2500
20 x Twierdza = 1980
5 x Red Faction = 254
5 x Settlers 3 = 345
5 x Planescape Torment = 349,95
5 x Rally Championship Xtreme = 495
5 x Artur's Knights = 395
10 x Max Payne = 990
20 x Europa Universalis 2 = 598
10 x Diablo = 500
10 x Diablo: Hellfire = 199
10 x Wiggles = 999
10 x Starcraft = 500 (?)
10 x ZAX = ?
10 x Gorasul = 199 (?)
10 x JECKYL & HYDE = ?
18 x Hyde Park + Ale Heca! + Krzyżówka = 1600 (około)
I jakieś bajerki z konkursu „Mumia"

Łącznie 163 gierki, jeden komp i jakieś pierdołki. Jakby ktoś jeszcze się nie skapnął, o co tu chodzi, to są to nagrody, które w bieżącym numerze (ŚGK 2/02, przyp. red.) funduje nam nasze ulubione czasopismo. W przypadku Hyde Parku i Ale Heca! wziąłem pod licznik tyle gierek, ile rozdano w tym miesiącu, bo to różnie wychodzi. Pozwoliłem sobie także jedną gierkę z ww „działów" policzyć w cenie około 89 złotych.

I co z tego wychodzi? Około 13.000 zł. TRZYNAŚCIE TYSIĘCY. Kurde, robi wrażenie. Trzeba mieć siłę perswazji, żeby naciągać na taką sumę.

A teraz proponuję zabawić się w przelicznik. Zapraszam do wymyślania:

1) To ok. 770 numerów w cenie „detalicznej", a 1000 w prenumeracie.

2) Około 10.000 Marsów/Snickersów

3) Około 45 lat dawania co niedzielę na tacę pięciu złotych

...a dalej Wy

Animol

260 piłek do kosza, skóropodobnych, z napisem „Totonto" albo „Chicago".

430 piłek do gały firmy Wałbrzych.

9 używanych motorowerów Simson z około 1990 r.

3 motory o pojemności 125 ccm z około 88/90 r.

Jeden motor Honda CBR 1000 z około 88/90 r.

Laptop.

Ok. 216 dobrych padów.

No i 722 kg szynki .

Suchar

5200 browarów

3250 tanich win

590 zero-piątek PP

Pajda

13.000 książeczek z dowcipami.

5.200 gazet wyborczych.

433 książki (przy założeniu, ze średnia cena to 30 zł).

4.642 pizze mrożone Sorella.

2.600 McRoyaloof.

650 pizz wegetariańskich z TelePizzy.

BiggyK

I tak dalej, i tym podobne. Niestety, rachunek jednak nie jest dokładny, bowiem do całej tej puli należy doliczyć jeszcze jeden pakiet gier – dla Animola, oczywiście.

redakcja

ROZWIĄZANIE KONKURSÓW

ORIENTALNE NOCE

(MANTA)

Prawidłowe odpowiedzi:
1. Sułtan ma 5 córek.
2. Gry firmy Silmarils to np. „Crystals of Arborea", „Robinson's Requiem", „Ishar", „Deus", „Time Warriors", „Colorado".
3. Oryginalny tytuł brzmi „Arabian Nights".

Nagrodę, zestaw gier „Orientalne Noce", „Primitive Wars" i „Polska Goola!", otrzymują:

Łukasz Grygiel (Jarocin)
Piotr Jaskólski (Włoszczowa)
Robert Stefaniak (Skierniewice)
Joanna Szymańska (Kazimierz)
Anita Troehlke (Czersk)

Nagrodę, zestaw gier „Orientalne Noce" i „Polska Goola!", otrzymują:

Konrad Jodkowski (Szczecin)
Krzysztof Kolatzek (Gdańsk)
Piotr Piekarski (Warszawa)
Krzysztof Pięta (Głogów)
Joanna Wadecka (Kwidzyn)

EMPIRE EARTH

(PLAY IT)

Prawidłowe odpowiedzi:
1. Inne gry Ricka Goodmana to programy z serii „Age of Empires".
2. W grze jest 14 okresów historycznych.
3. Grę stworzyła firma Stainless Steel Studios.

Nagrodę, grę „Empire Earth", otrzymują:

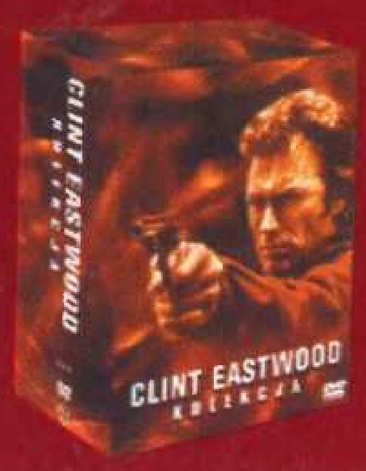
Sylwia Burzyńska (Warszawa)
Adam Czerniak (Bydgoszcz)
Sławomir Fajfer (Toruń)
Damian Fleger (Modzurów)
Aleksandra Gołba (Chorzów)
Agnieszka i Beata Gryz (Radom)
Mariusz Kolasa (Bydgoszcz)
Kamil Kubiak (Warszawa)
Karolina Kuchta (Gniew)
Marcin Łukaszewski (Głogów)
Jarek Nałęcz (Ciechanów)
Maciej Ostrowski (Bydgoszcz)
Jacek Raczyński (Wolbrom)
Jacek Raj (Aleksandrów Łódzki)
Wojciech Reich (Wrocław)
Mirosław Saczka (Radwanice)
Patryk Śledź (Katowice)
Radosław Waluśkiewicz (Poznań)
Bartosz Wolański (Bydgoszcz)
Agnieszka Wołyniec (Białystok)

DVD – CLINT EASTWOOD

(Warner Columbia TriStar Home Video)

Nagrodę, film na płycie DVD ufundowany przez Warner Columbia TriStar Home Video, wylosowali:

Wojciech Janicki (Dobra)
Adrian Sikorski (Lipno)
Michał Tabor (Radzionków)



ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Nr 3/02 (111) ROK 10

REDAKTOR NACZELNY:
Piotr Pieńkowski

Z-CA REDAKTORA NACZELNEGO:
Piotr Orcholski

SEKRETARZ REDAKCJI:
Michał J. Adamczak

Z-CA SEKRETARZA REDAKCJI:
Michał Nowakowski

REDAKTOR GRAFICZNY:
Krzysztof Wirszyłło, Tomasz Łoboda

CD MANAGER:
Adam Gregrowicz, Arkadiusz Matczyński

SKŁAD KOMPUTEROWY:
Małgorzata Zalska, Piotr Rogalski, Monika Zawiszewska, Krzysztof Czerwiński

KOREKTA:
Piotr Walkowiak

SEKRETARIAT:
Agnieszka Jasiulewicz

WSPÓŁPRACA:
Piotr Bilski, Romuald Burczyk, Adam Gregrowicz, Maciej Jasiński, Bartosz Lewandowski, Arkadiusz Matczyński, Jan Morwiński, Marcin Noryśkiewicz, Marcin Przybyłek, Tomasz Strzelczyk, Karol Szmyt, Michał Śledziński, Robert Wiśniewski

ADRES REDAKCJI:
ul. Jagiellońska 12A
85-067 Bydgoszcz
tel. (0-52) 345-54-40
tel. (0-52) 325-48-60
fax (0-52) 325-48-70

ADRES KORESPONDENCYJNY:
skrytka pocztowa 39
ul. Jagiellońska 6
85-005 Bydgoszcz

WYDAWCA:
Egmont Polska sp. z o.o.

KONTO:
BPH w Krakowie, XVI O/W-wa
10601028-1368-27000-420101

KOLPORTAŻ:
Monika Pąśko

DZIAŁ REKLAMY:
Małgorzata Hawrylewicz-Pieńkowska
+52 345-54-40
Katarzyna Krzywińska
+22 625-50-05

TŁOCZENIE PŁYT CD:
TAKT s.c.

DRUK:
Prasowe Zakłady Graficzne
ul. Wojska Polskiego 1, Bydgoszcz

Redakcja nie odpowiada za treść reklam i ogłoszeń i zastrzega sobie prawo do zmiany tytułów i treści nadsyłanych materiałów. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych.

e-mail: sgk@sgk.com.pl
WWW: http://www.sgk.com.pl

Reklamacje dotyczące prenumeraty opłaconej do 28.02.2002
prosimy kierować do Infor Press Sp. z o.o.
tel. (022) 761 31 81 w godz. 8.00-15.00

Reklamacje dotyczące prenumeraty od numeru 04/2002
prosimy kierować do PRENUMERATA MAILING POLSKA SP. Z O.O.
tel. (022) 812 77 20/21; fax: (022) 812 77 23/24
e-mail: pmp@fulfilment.pl

Prenumeratę krajową można także zamówić przez RUCH S.A.
Wpłaty przyjmują jednostki kolportażowe RUCH S.A. właściwe
dla miejsca zamieszkania lub siedziby prenumeratora.
Dodatkowych informacji o warunkach
prenumeraty i sposobie zamawiania udziela:
RUCH S.A
tel. +48 (022) 53-28-731

ZAPRENUMERUJ ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

Prenumerata półroczna w cenie 77,40 zł
(12,90 zł za jeden numer)
Prenumerata roczna w cenie 154,80 zł
(12,90 zł za jeden numer)

Zamawiając prenumeratę naszego pisma
możesz być pewien, że:
- oszczędzisz pieniądze!
- oszczędzisz czas!
- nie przegapisz żadnego numeru!

ZAMÓW ŚGK PROSTO DO DOMU!

DOWÓD / POKWITOWANIE DLA ODBIORCY

nr rachunku odbiorcy
44 10201013
nr rachunku odbiorcy cd.
122621558
odbiorca:
PRENUMERATA
MAILING POLSKA SP. Z O.O
Ul. Minerska 2
04-506 Warszawa
kwota:

Imię, nazwiso i adres wpłacającego:
.....
.....
.....
PRENUMERATA: ŚGK
OD 04/2002

Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w kuponie prenumeraty z zgodnie z Ustawą z 29.06.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS .....

stempel dzienny

Opłata:

polecenie przelewu / wpłata gotówki

nazwa odbiorcy
PRENUMERATA MAILING POLSKA SP. Z O.O.
nazwa odbiorcy cd.
ul. Minerska 2, 04-506 Warszawa
l.k. | nr rachunku odbiorcy
44 10201013 | 122621558
waluta: WP* PLN | kwota
nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)
nazwa zleceniodawcy
nazwa zleceniodawcy cd.
tytułem
PRENUMERATA: ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
OD 04/2002

Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w kuponie prenumeraty z zgodnie z Ustawą z 29.06.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS .....

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

Opłata:

odcinek dla banku odbiorcy

DOWÓD / POKWITOWANIE DLA ZLECENIODAWCY

nr rachunku odbiorcy
44 10201013
nr rachunku odbiorcy cd.
122621558
odbiorca:
PRENUMERATA
MAILING POLSKA SP. Z O.O
Ul. Minerska 2
04-506 Warszawa
kwota:

Imię, nazwiso i adres wpłacającego:
.....
.....
.....
PRENUMERATA: ŚGK
OD 04/2002

Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w kuponie prenumeraty z zgodnie z Ustawą z 29.06.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS .....

stempel dzienny

Opłata:

nazwa odbiorcy
PRENUMERATA MAILING POLSKA SP. Z O.O.
nazwa odbiorcy cd.
ul. Minerska 2, 04-506 Warszawa
l.k. | nr rachunku odbiorcy
44 10201013 | 122621558
waluta: WP* PLN | kwota
nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)
nazwa zleceniodawcy
nazwa zleceniodawcy cd.
tytułem
PRENUMERATA: ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH
OD 04/2002

Wyrażam zgodę na wprowadzenie i przetwarzanie moich danych osobowych zawartych w kuponie prenumeraty z zgodnie z Ustawą z 29.06.1997 o Ochronie Danych Osobowych, Dz. Ust. Nr 133 poz. 883
PODPIS .....

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

Opłata:

odcinek dla zleceniodawcy

NAJLEPSI Z NAJLEPSZYCH

Poniżej prezentujemy wszystkie 12 numerów „Świata Gier Komputerowych“, jakie ukazały się w ubiegłym roku. Prosimy o wybranie trzech wydań, które podobały Ci się najbardziej i wysłanie na nasz adres korespondencyjny kartki pocztowej z naklejonym kuponem. Wśród osób, które wezmą udział w tym plebiscycie rozlosujemy 10 atrakcyjnych gier.

01/2001

pełna wersja gry: Lords of Magic
dema: Sacrifice, Project IGI, American McGee's Alice, Midtown Madness 2, Zeus: Master of Olympus
recenzje gier: Sacrifice, Gunman Chronicles, Call to Power 2, MechWarrior 4, Zeus: Pan Olimpu
porady: Homeworld: Cataclism, Panzer General 3, Ring
inne: XXI hitów na rok 2001, Przyszłość gier komputerowych

2 CD

02/2001

pełna wersja gry: The Guardian of Darkness
dema: Fallout: Tactics, MechWarrior 4, Colin McRae 2, Gunman Chronicles, Tomb Raider: Chronicles
recenzje gier: Giants: Citizen Kabuto, Colin McRae 2, American McGee's Alice, Hitman: Codename 47, Project IGI
porady: Escape from Monkey Island, Zeus: Pan Olimpu, Baldur's Gate 2
inne: Gra w wojnę, Gra fabularna: „Nuklearny Świt“ na CD

2 CD

03/2001

pełna wersja gry: Riverworld
dema: Battle Isle 4, F1 Championship Season 2000, Fate of the Dragon, Kingdom under Fire, The Typing of Dead
recenzje: Starship Troopers, Europa Universalis, Oni, Tony Hawk's Pro Skater 2, Battle Isle 4
porady: C&C: Red Alert 2, Droga do El Dorado, Baldur's Gate 2 (część 2)
inne: Złote dyski – najlepsze gry roku 2000, Świat Magii i Chwały

2 CD

04/2001

pełna wersja gry: Mortyr PL
dema: Sudden Strike, Evil Islands, Pro Rally 2001, NBA Live 2001, Sheep
recenzje: Clive Barker's Undying, B-17, NBA Live 2001, Quake 3: Team Arena, Settlers 4
porady: Wizards & Warriors, In Cold Blood
inne: 100 numerów ŚGK

2 CD

05/2001

pełna wersja gry: Civilization 2
dema: Clive Barker's Undying, Hostile Waters, Operation Flashpoint, Summoner, Star Wars Episode I: Battle for Naboo
recenzje: Fallout Tactics, Black & White, Serious Sam, Star Wars Episode I: Battle for Naboo, Nascar Racing 4
porady: Starship Troopers, Stupid Invaders
inne: Electronic Arts prezentuje, Blizzard – raport specjalny

2 CD

06/2001

pełna wersja gry: Descent 2
dema: Z: Steel Soldiers, Desperados, Giants: Citizen Kabuto, Settlers 4, Kohan
recenzje: Tropico, Cossacks: European Wars, Disciples, Tribes 2, Theme Park Inc.
porady: Europa Universalis, The Settlers 4, The Sims: Balanga
inne: Polacy i gęsi, czyli cała prawda o polskich lokalizacjach

2 CD

07/2001

pełna wersja gry: Conquest of the New World
dema: Echelon, Serious Sam PL, Startopia, Tropico PL, Original War
recenzje: Half-Life: Blue Shift, Combat Mission, Summoner, Echelon, Necronomicon
porady: Battle Isle 4, Pizza Connection 2, The Ward
inne: Relacja z targów E3 2001

2 CD

08/2001

pełna wersja gry: Submarine Titans PL
dema: Alone in the Dark 4, Gangsters 2, Perisan Wars, Jekyll & Hyde
recenzje: Z: Steel Soldiers, Baldur's Gate 2: Tron Bhaala, Desperados, Alone in the Dark 4, Emperor: Battle for Dune
porady: Tropico, Fallout Tactics, Gilbert Goodmate
inne: Tomb Raider: Raport Specjalny

2 CD

09/2001

pełna wersja gry: Magic the Gathering: Duel of the Planeswalkers
dema: Anachronox, Red Faction, The Sting!, Mech Commander 2, Worms World Party
recenzje: Max Payne, Operation Flashpoint, Anachronox, Startopia, Independance War 2
porady: Alone in the Dark 4, Emperor: Battle for Dune, Black & White
inne: Bunt na pokładzie

2 CD

10/2001

pełna wersja gry: Might & Magic VI
recenzje: Arcanum, Conflict Zone, Myst 3, NHL 2002, Schizm
porady: Baldur's Gate 2: Tron Baala, Desperados, Icewind Dale: Heart of Winter + Trials of the Luremaster
inne: Relacja z targów ECTS 2001

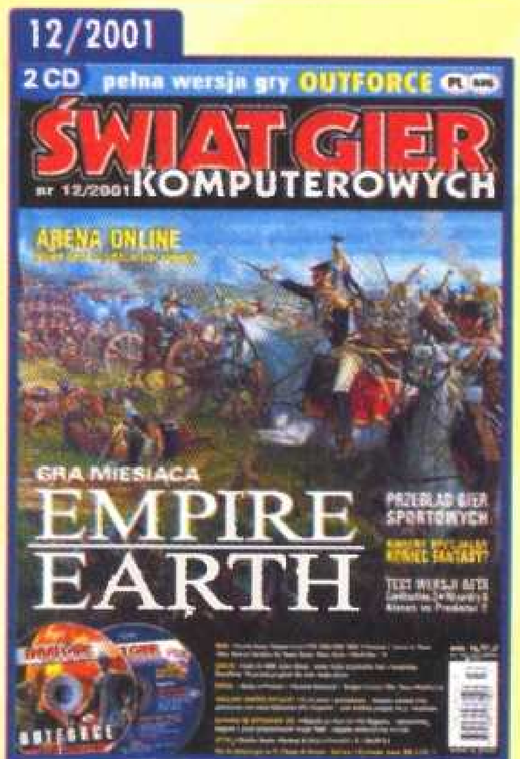
2 CD

11/2001

pełna wersja gry: Steel Panthers: World at War
dema: Stronghold, Il-2 Sturmovik, Aliens vs Predator 2, Project Eden, Rally Championship Extreme
recenzje: Red Faction, Commandos 2, Throne of Darkness, C&C: Red Alert 2: Yuri's Revenge, Monopoly Tycoon
porady: Startopia, Schizm, Mech Commander 2
inne: Raport specjalny: Zamach terrorystyczny na gry komputerowe

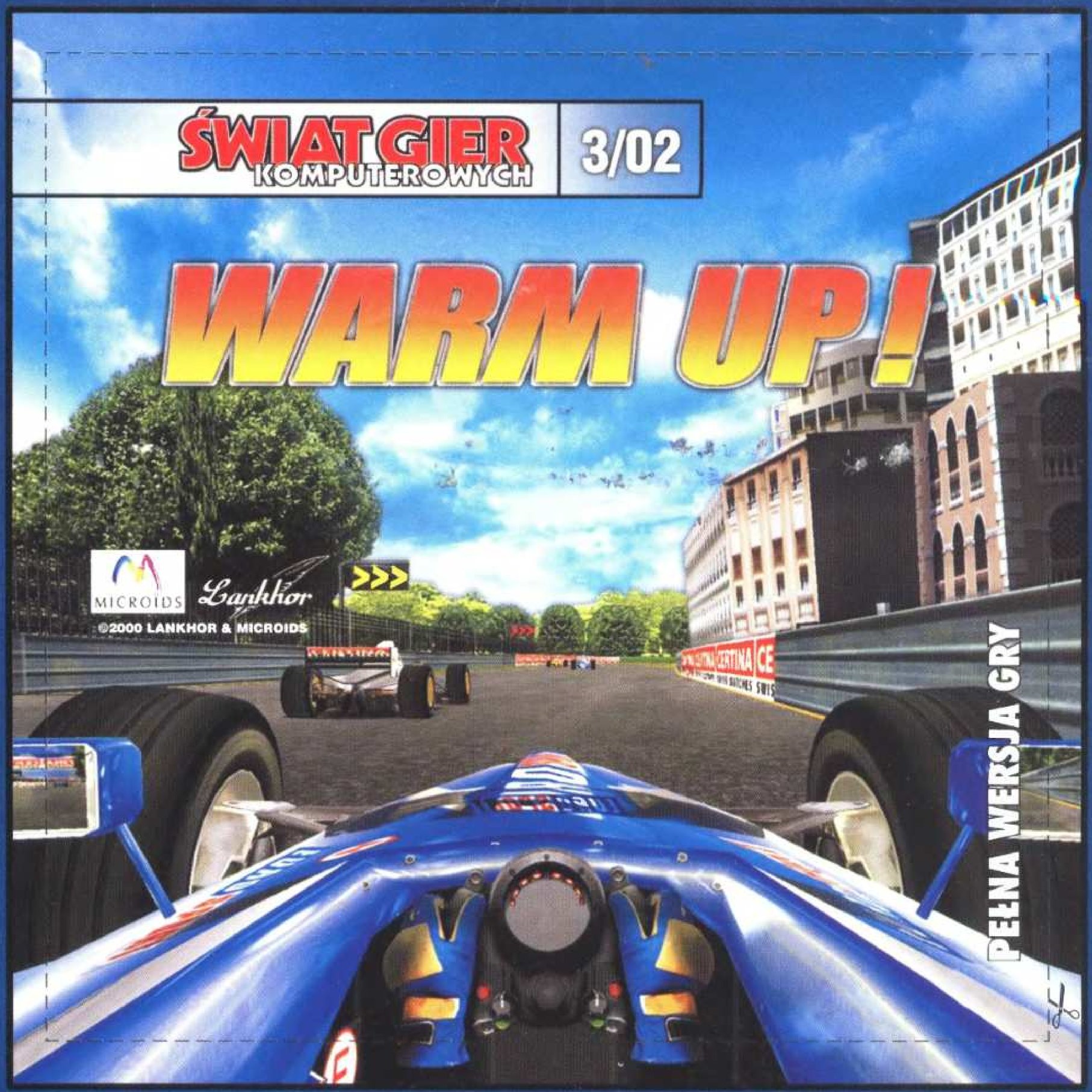
2 CD

12/2001

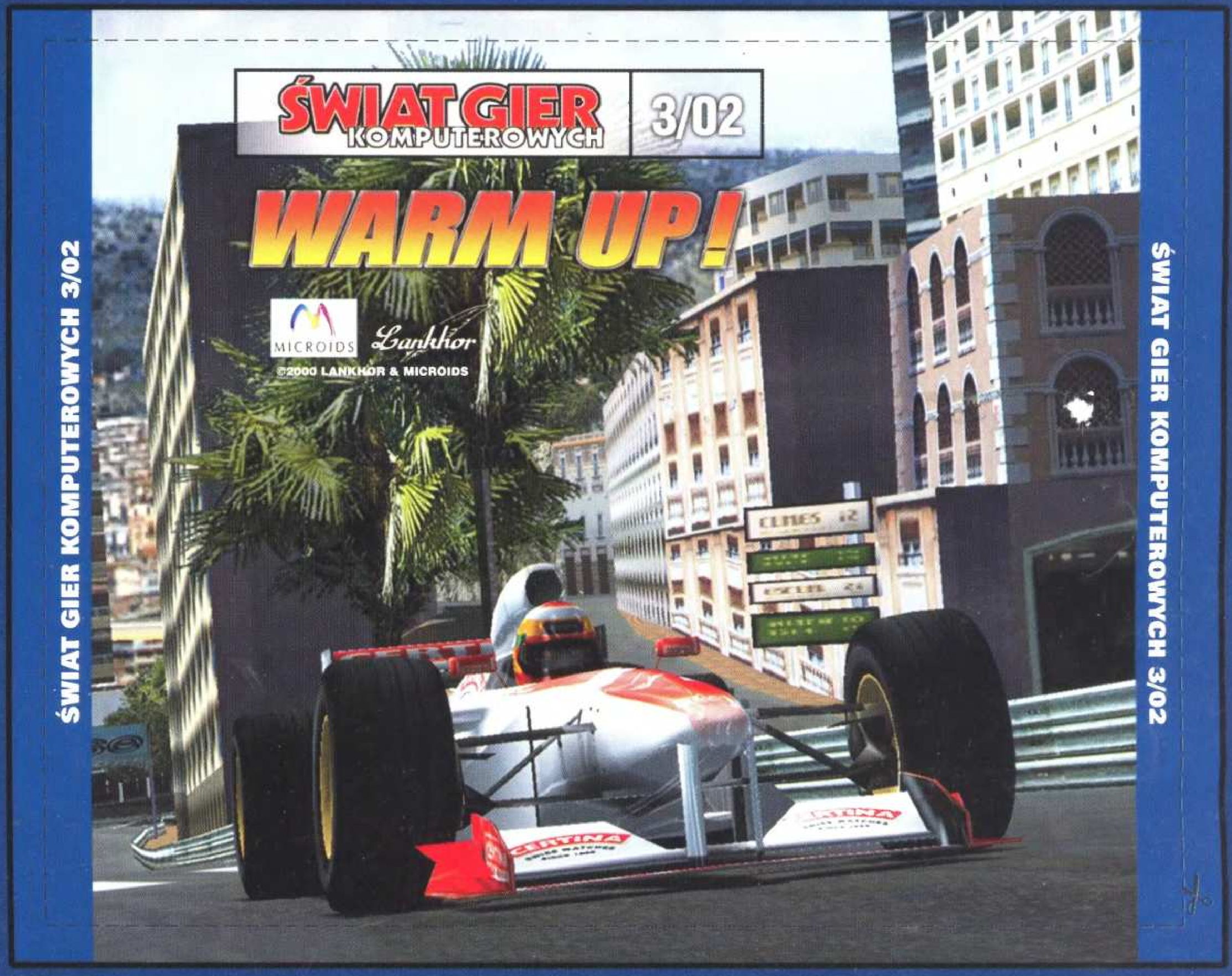


pełna wersja gry: Outforce PL
dema: Empire Earth, FIFA 2002, NHL 2002, Deadly Dozen, World War 3
recenzje: Empire Earth, Championship Manager Sezon 01/02, World War 3, FIFA 2002, F1 2001
porady: Alien Nations 2, Myst 3, Zegarmistrz
inne: Arena Online – nowy dział poświęcony grom sieciowym, Raport specjalny: Koniec Fantasy?

2 CD



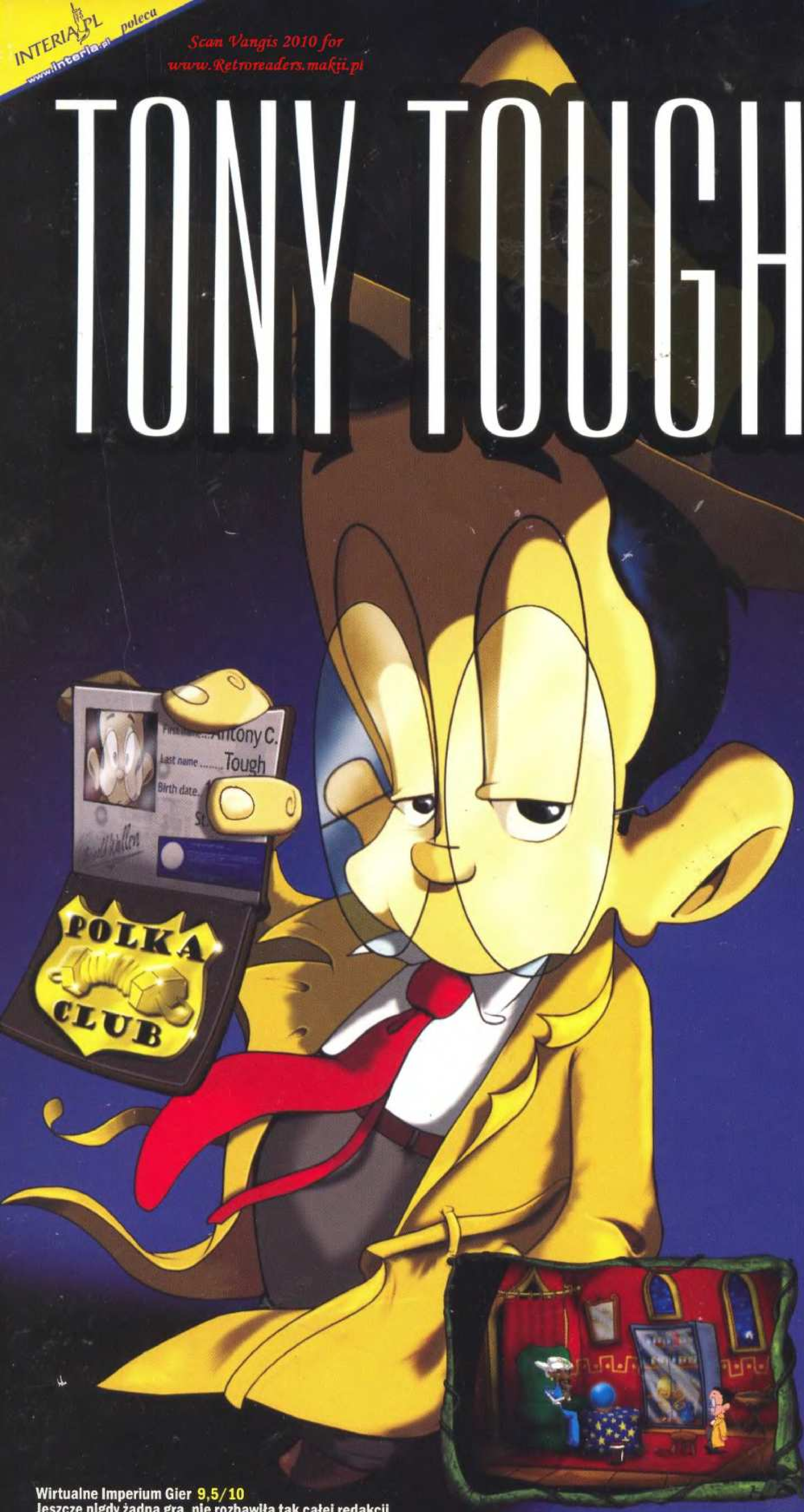
TU POWINNY BYĆ PŁYTY CD



INTERIA.PL poleca
www.interia.pl

Scan Vangis 2010 for
www.Retroreaders.makii.pl

TONY TOUGH



Po dziesięciu latach nudnej i monotonnej pracy w agencji Wallen & Wallen Investigations, detektyw Tony Tough trafia wreszcie na tajemniczą i pasjonującą zagadkę – na wskroś zły i pozbawiony wszelkich uczuć przestępca, kradnie małym dzieciom cukierki!!!

Zemsta cukierkowego bandziora za wnikliwe śledztwo, jest okrutna - najlepszy przyjaciel Tony'ego - gruby i fioletowy tapir, zostaje porwany!

Sprawa jest jasna – trzeba jak najszybciej dorwać wrednego przestępcę! Pozostaje tylko jeden problem – jak to zrobić, kiedy wszyscy naokoło wyglądają jakby postradali zmysły i kompletnie nie idzie się z nimi dogadać.

- **kolorowa, kreskówkowa grafika w stylu Królika Bugsa**
- **doskonała nieliniowa fabuła**
- **16 różnych lokacji, zamieszkałych przez ponad 30 zupełnie zakręconych postaci**

Wirtualne Imperium Gier 9,5/10
Jeszcze nigdy żadna gra, nie rozbawiła tak całej redakcji. Tony Tough kompletnie nas rozbroił.

strefa.com 9/10
Wreszcie coś się ruszyło - Tony Tough jest po prostu hitem, nic dodać, nic ująć.

interia.pl 8,5/10
Zabawna kreskówkowa grafika, naprawdę śmieszne dialogi i całe mnóstwo zaskakujących sytuacji. Tak dobrej przygodówki, dawno już nie spotkałem.

BRAVO.	INTERIA.PL		WR	HIT!	HIT! Login Point	HOGA.PL GRY KOMPUTEROWE
	Interia.pl	Wirtualne Imperium Gier	wr.pl	Strefa.com	Login Point	gry.hoga.pl
	8,5/10	9,5/10	9/10	9/10	8,5/10	9,5/10

Spróbuj rozwiązać zagadkę cukierkowego bandziora...jeżeli oczywiście wcześniej nie padniesz ze śmiechu!!!

techland software publisher

Więcej informacji na stronie:
www.techland.com.pl

Multimedialny Sklep Wysyłkowy:
www.msw.pl

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA:
tel.: 0 prefiks (62) 73 72 739, e-mail: sprzedaz@techland.com.pl